

100% CONSOLE NINTENDO

NES • SUPER NES • GAMEBOY



SUPER

CONSOLE

ANNO 1 • NUMERO 4

MAGGIO 1994

L.5.000

FRS 7.50

FUTURA
PUBLISHING

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE 50% MILANO

SUPER NES

BUGS BUNNY
BATTLE CARS
ASTROBOY
CHOPLIFTER 3
CYBORG 009
KING OF DRAGONS
T2 - ARCADE GAME
RAMOS SOCCER
SONIC BLASTMAN 2
CHAOS ENGINE
SPACE ACE
SUPER FAMISTA 3
TURN & BURN

NES

INDIANA JONES
AND THE LAST CRUSADE

GAMEBOY

BATMAN - ANIMATED SERIES
KIRBY'S PINBALL LAND
STAR TREK - NEXT GENERATION

SUPER METROID
AZIONE + PIATTAFORME
PER UN CAPOLAVORO

SUPER POWER BASEBALL
LO SPORT TENEROSO

SECONDO LA KONAMI!

ILLUSION OF GIA

IL NUOVO AVVERSARIO DI ZELDA?

V-GUNDAM

LA FURIA ROBOTICA
SI SCATENA
SUL SUPER NES!



NEWEL[®] srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

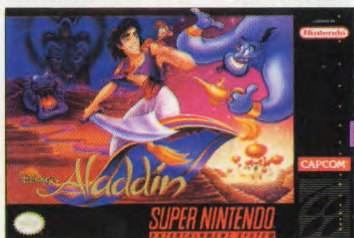


ACCESSORI PER SUPERNINTENDO

Alimentatore AC/DC 220V L. 29.000
European adaptor SFX - 2 GOLD
adattatore universale L. 29.000
Cavo scart per Snes & SF L. 39.000
JoyPad per SuperNintendo L. 39.000
Joypad programmabile
per Supernintendo L. 69.000
Super Joystick Board 6 tasti L. 59.000
PRO-5 ARCADE Board metallo L. 89.000

SUPERNINTENDO - FAMICOM

ACQUATIC GAME L. 118.000
AEREO THE ACROBAT L. 125.000
ALADDIN L. 138.000



ALIENS 3 L. 99.000
ALIENS - PREDATOR * L. 99.000
ARMA LETALE L. 99.000
ART OF FIGHTING L. 138.000
ASTERIX L. 99.000
BATMAN RETURN L. 79.000
BATTLE MASTER (*) L. 175.000
BEETHOVEN L. 99.000
BOXING LEGENDS
OF THE RING L. 138.000
BRETT HULL HOCKEY L. 129.000

OFFERTE SUPERNINTENDO

CACOMA IN BIZYLAND L. 88.000
CHASE HQ 2 (*) L. 149.000
CLAY FIGHTER L. 145.000
COOL SPOT (*) L. 99.000
DENNIS THE MENAGE L. 125.000
DRACULA L. 125.000
EMPIRE STRIKEBACK DISPONIBILE
EXHAUST HEAT 2 (*) L. 99.000
FAMILY TENNIS (*) L. 99.000
FANTASY STORY (*) L. 168.000
FATAL FURY 2 (*) L. 169.000
FINAL FIGHT L. 75.000
FINAL FIGHT 2 (*) L. 99.000
FINAL STRETCH (*) L. 168.000
FIRST N.STAR KEN 7 * L. 175.000
FLASHBACK L. 125.000
GENGHIS KHAN II L. 168.000
GHOST BOY L. 39.000
GOEMON 2 (*) L. 175.000
HARLEY ADVENTURE L. 39.000
ICE HOCKEY (*) L. 99.000
IKARI WARRIOR (*) L. 99.000
IL TAGLIAERBE L. 138.000
INCREDIBLE CRASH D. L. 128.000
INSPECTOR GADGET L. 128.000
JOHN MADDEN '94 L. 138.000
JURASSIC PARK L. 138.000
LAMBORGHINI CHALL. L. 128.000
LESTER L. 129.000
LETHAL ENFORCES
+ PISTOLA L. 175.000
MARIO ALL STAR COLL. DISPONIBILE
MARIO'S T. MACHINE L. 135.000
MEGAROBOT GOLF L. 99.000

MAGAMAN X L. 149.000
METAL MARINE L. 148.000
MONDAY N. FOOTBALL L. 148.000
MORTAL COMBAT OFFERTA
NBA JAM BASKET DISPONIBILE
NBA ALL STAR B. (*) L. 68.000
NHL PA 94 - HOCKEY L. 138.000
NINJA BOY 2 L. 48.000
OUT TO LUNCH L. 109.000
PALADIN QUEST L. 119.000
PINK PANTER L. 119.000
R-TYPE 3 (*) L. 158.000
RIDDICK BOWE BOX. L. 125.000
ROCK'n'ROLL RACING L. 118.000
ROCKY RODENT L. 118.000
RUSHING BEAT 3 -
FIGHTING L. 165.000
SECRET OF MANA L. 148.000
SENSIBLE SOCCER L. 118.000
SIDE POCKET Biliardo L. 128.000
SIM - ANT L. 118.000
SKY BLAZER TELEFONARE
SOLDIER OF FORTUNE L. 158.000
STANLEY CUP HOCKEY L. 118.000
STARFOX-STARWINGS L. 99.000
STREET FIGHTER II L. 89.000
STREET F. II TURBO L. 149.000
STRIKER - SOCCER (*) L. 99.000
SUPER BATTLETANK 2 L. 138.000
SUPER BOMBERMAN L. 99.000
SUPER CONFLICT L. 49.000
SUPER NOVA L. 118.000
SUPER PINBALL (*) L. 175.000
SUPER PUTTY M. (*) L. 88.000



T2 - JUDGEMENT DAY L. 99.000
TETRIS COMBAT L. 168.000
TECNO BOWL L. 148.000
TIME SLEEP L. 99.000
TOTAL CARNAGE L. 128.000
TRODDLERS L. 79.000
TURTLE FIGHTING L. 148.000
TURTLES IV IN TIME L. 68.000
UTOPIA L. 138.000
VEGAS STAKES L. 118.000
VOLLEYBALL 2 (*) L. 118.000
WHERE IS CARMEN... L. 118.000
WINTER OLYMPIC '94 L. 128.000
WIZARD OF OZ L. 125.000
WORLD HEROES L. 145.000
WWF ROYAL RUMBLE* L. 99.000
YOSHI'S COOKY L. 49.000
YOUNG MERLIN TELEFONARE
ZOO L. 128.000

NOTA: i titoli con (*) sono in versione SUPERFAMCOM e funzionano su qualsiasi SUPERNES o SUPERNINTENDO mediante adattatore. I titoli rossi sono in offerta speciale.

NOVITÀ ! DISPONIBILE
RAMOS - SOCCER

SERVIZIO VENDITA PER
RIVENDITORI QUALIFICATI

OFFERTA DEL MESE: NBA JAM - BASKET L. 129.000

DISPONIBILE YOUNG MERLIN - PREZZO SPECIALE

NOVITÀ ASSOLUTA !

NINTENDO 8 BIT - CONVERTER

Finalmente disponibile il convertitore universale per usare tutti i tuoi giochi del Nes sia italiani che americani ! Potrai così usare gli oltre 5000 giochi disponibili, del Nes 8 bit, sul tuo SuperNes

L. 89.000

Sensible SOCCER

European Champions

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

SONY IMAGESOFT

Original Quality Seal of Quality

OFFERTA L. 118.000

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA



● ● ●
CONSOLLES
department
● ● ●

presents

...in diretta dallo spazio

**MEGA DRIVE ITA
+ SONIC + 2 PAD
= L. 198.000**

**S. NINTENDO PAL
+ PAD + SCART O RF
= L. 229.000**

**REAL 3DO +
CRASH & BURNS
= L. 1.099.000**

**ALADDIN PAL
PER S. NINTENDO
= L. 129.000**

**NBA JAM
X M.D. L. 109.000
X SNES L. 128.000**

**FIFA INT. SOCCER
X M.D. = L. 98.000
DISP. ANCHE X SNES**

**GAME BOY
S.M.LAND 2 L. 55.000
S.M.LAND 3 L. 65.000**

**MORTAL KOMBAT
PER SNES
= L. 99.000**

**JURASSIC PARK ITA
PER MEGA DRIVE
= L. 75.000**

**GAME BOY + TETRIS +
CAVO + CUFFIE + PILE
= L. 129.000**

Nintendo

SEGA

GAME BOY

**SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM**

**RISERVATO AI
SOLI RIVENDITORI:**

**DIVENTA ANCHE TU
CONSOLLE
DEPARTMENT®
POINT**

**TELEFONA AL
02-4222684**

**Questi games li puoi trovare a Milano
in via Lorenteggio 22 (sotto i portici)**

Tel. 02 - 42 300 10

Negozio: Tel. 02/422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72



SOMM



SUPER CONSOLE

N. 4 maggio 1994

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga

In Redazione: Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Piero "sta foto la scanno io" Dell'Orco, Vincenzo "Cellular" Renzi, Pierfranco "Char" Merenda, Fabio "Bio Massa" Massa, Matteo "MBF" Bittanti, Marco "Puck" Del Bianco, Paolo "Santaz" Santagostino, Alessandro "Recoaro" Assi, Fabio "Bond" D'Italia, Massimiliano "Juza" Diaco

Progetto Grafico e Copertina: Stefano Cerioli

Grafica: Studio Grafico Claudine s.r.l.



Amministratore Unico: Giampietro Zanga

Direttore Editoriale: Filippo Canavese

Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano

Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli

Pubblicità: Futura Publishing S.r.l. - Tel.02/66981586 - Fax 02/66981159

Sede Legale: Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) -

Tel.02/66011371 - Fax 02/66011969

Redazione e Pubblicità: Via Edolo, 29 - 20125 Milano - Tel.02/66981487-66981586 Fax 02/66981159

Prezzo della rivista: L.5.000

Arretrato: L.10.000

Abbonamento annuo (11 numeri): L.38.500

Abbonamento Estero: L.77.000

Per sottoscrivere abbonamenti utilizzare il coupon all'interno della rivista.

Impianti: Edit 4 - Cinisello Balsamo (MI)

Stampa: Tiber - Brescia

La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Focus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470

Spedizione in Abbonamento Postale 50% Milano

Super Console è registrato presso il Tribunale di Monza N° 949 del 14-01-1994

Super Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti dalla rivista

Nintendo Magazine System - Emup Images UK

Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case.

Super Console è una rivista indipendente non connessa alla Nintendo.

Super Console © 1994 Futura Publishing S.r.l. Tutti i diritti di riproduzione o

traduzione di articoli o materiale fotografico pubblicato sono riservati.

Manoscritti, disegni e fotografie non si restituiscono.

© Futura Publishing S.r.l. - Milano 1994



PREVIEW

BARKLEY: SHUT UP AND JAM!	26
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	34-36
JUNGLE BOOK	38-39
KICK OFF 3	32-33
RYAN GIGGS CHAMPIONSHIP SOCCER	27
STUNT RACE FX	28-31



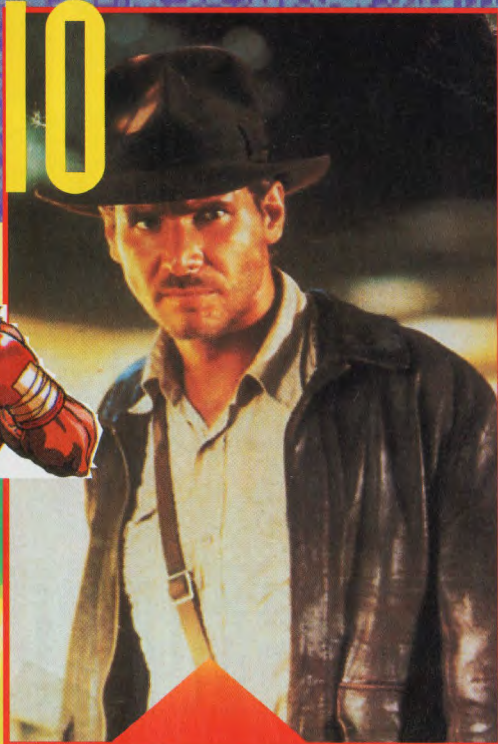
SUPER METROID

GRAZIE!

A tutti quelli che ci hanno scritto e in particolare a quelli che hanno arricchito la Supposta con i loro disegni. Ci riferiamo a: Stefano Smiraglia & Daniele, Diego Ferraresi di Mantova, Carlo Calemme di Pino (TO) e Matteo Freddi.



Stunt Race FX



RUBRICHE

SUPER SUP-POSTA

8-12

MBF di nuovo in post-azione!

PROJECT REALITY

14-16

La telenovela videoludica continua...

SUPERCONSOLE NEWS NETWORK

17-18

CNN, non sei nessuno!

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

19

Edizione straordinaria! Clamoroso! Il picchiaduro colpisce ancora!

SPECIALE SFX

20-21

Powerslide, StarWing 2 e Citadel: i nuovi miracoli del Super FX!**SPECIALE KONAMI**

22-25

Che storia, quella della Grande "K"!

SUPER HIT PARADE

84-85

Ovvero: classici e classificati...

SUPERTRIX

86-97

Di trucchi ne abbiamo più di David Copperfield! Inizia la guida di **Secret of Mana**! Inizia lo speciale **Tournament Fighters**!**VIEWPOINTS**

98

I migliori e i peggiori a parer nostro...

REVIEW

SNES

BATTLE CARS 44-45

BUGS BUNNY: RABBIT RAMPAGE 42-43

CHAOS ENGINE 70-71

CHOPFLIFTER III 48-50

CYBORG 009 52-53

ILLUSION OF GIA 68-69

KIDOO SENSHI V-GUNDAM 40-41

KING OF DRAGONS 54-56

LUY RAMOS WORLDWIDE SOCCER 58-59

SONIC BLASTMAN 2 66-67

SPACE ACE 72-73

SUPER FAMISTA 3 74-75

SUPER METROID 60-63

SUPER POWER BASEBALL 64-65

T2 - THE ARCADE GAME 57

TETSUWAN ATOM (ASTROBOY) 46-47

TURN AND BURN 76-77

GAME BOY

BATMAN: THE ANIMATED SERIES 78-79

KIRBY'S PINBALL 80-81

STAR TREK - THE NEXT GENERATION 82

NES

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE 83

UN **SUPER**

CON UN **SUPER** SCONTO DEL 50%
(11 NUMERI) CON UN **SUPER** PREZZO
E IL **SUPER** VANTAGGIO DI NON PAGARE
UN **SUPER** NUMERO PER UN ANNO

 SOLO  **SUPER**
CONSOLE
IL MEGLIO PER LE
CONSOLE NINTENDO
DA  **FUTURA**
PUBLISHING

ER ABBONAMENTO

50% PER UN **SUPER** ANNO

RISPARMIO (L.38.500 ANZICHÉ L.55.000)

NON PERDERE NEANCHE

SUPER LETTORE

CHE SI ABBONA SUBITO!

SC/4

Sì desidero abbonarmi a **SUPER CONSOLE**
per un anno (11 numeri) a L.38.500 anziché L.55.000

Cognome e nome _____ anno di nascita _____
via e numero _____ tel.(_____) _____
cap _____ città _____ provincia _____

Modalità di pagamento

- ☐ Allego assegno bancario numero _____ della banca _____
☐ Allego fotocopia della ricevuta di versamento effettuato in data _____
sul c/c postale n. 27585207 intestato a Futura Publishing s.r.l.

COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A: FUTURA PUBLISHING VIA EDOLLO, 29 - 20125 MILANO O INVIARE CON FAX AL NUMERO 02/66981159



SUPER SU

Supposta Flash

Luca Albertazzi: *Day of the Tentacle* non è previsto per SNES, mentre *Return of the Jedi* è in fase di sviluppo. *Indiana Jones IV* e *The Legend of Kyrandia* non sono ancora stati ufficialmente annunciati.

Roberto Bendani: "RPG" è l'acronimo di "Role Playing Game": gioco di ruolo. In italiano si dice "GDR" (Gioco di Ruolo, appunto), ma siccome suona come Gazzettino Padano Regionale o giù di lì, preferiamo usare RPG.

Jojo: I dieci giochi per SNES che occorre assolutamente possedere? Bah, personalmente consiglio *Super Mario World*, *Super Mario All Stars*, *Super Mario Kart*, *Jimmy Connors Pro Tennis Tour*, *NBA JAM*, *Super Bomberman*, *Secret of Mana*, *StarWing*, *Zelda III*, *Super Parodius*.

Stefano Campi (VT): *Mr. Nutz* è un platform tecnicamente ottimo, ma veramente piattissimo dal punto di vista dell'originalità. Anche se una rivista nostra concorrente lo ha giudicato con un sonante 92% non significa che sia un grande gioco. Fattelo prestare da un amico e poi facci sapere.

Fausto Canale (CB): Dietro Mega e Super non ci sono né la Giochi Preziosi, né la Gig. Come abbiamo più volte ripetuto, siamo assolutamente indipendenti da pressioni esterne.

Martino '77 ed

"L'immenso successo di (**Mortal**) **Kombat** si deve all'estremo realismo visivo, fino ai sussulti di dolore del prigioniero sottoposto alla "procedura" (linguaggio del gioco), uno straordinario passo in avanti nella realtà virtuale dei giochi. E si deve anche al ruolo attivo del bambino che gioca. Riuscire a catturare l'avversario è solo metà del gioco. La conclusione è già stabilita. Il prigioniero deve morire. Ma il gioco mette nelle mani del piccolo operatore questa inebriante libertà: decidere con quali espedienti e con quanta lentezza l'esecuzione può avvenire. Si tratta di una partecipazione al gioco senza precedenti, perché il vincitore ha davvero l'impressione di scendere, insieme alla sua vittima, tutti i gradini delle possibili offese fisiche a un corpo umano. E viene incoraggiato dal realismo del video a dieci diversi percorsi per portare la vittima, legata, senza potere, a morire. **Kombat** è sembrato - lo scorso ottobre - la goccia che avrebbe fatto traboccare il caso della reazione adulta verso la nuova generazione di videogiochi, l'ingresso delle prime esperienze di realtà virtuale nei giochi elettronici dei bambini".

("Mortal **Kombat** per piccoli sadici", di Furio Colombo, *La Repubblica*, domenica 6 marzo 1994)

"I giornali hanno con la vita lo stesso rapporto che le cartomanti hanno con la metafisica". (Karl Kraus)

Finché a vomitare fiumi di

inchiostro sul fenomeno videoludico erano anonimi ed irrilevanti scribacchini, ci si poteva ridere sopra, limitandosi ad infliggere ai renitenti un contrappasso epistolare, nella formula degli "Orrori di Stampa". Ma quando un grande del giornalismo italiano, come Furio Colombo, si mobilita in prima persona per riferire con dovizia di particolari - drammaticamente apocalittici - il "fenomeno" **Mortal Kombat**, beh, forse è veramente venuto il momento di preoccuparsi. Ora, l'articolo pubblicato sul quotidiano *La Repubblica*, contiene non solo diverse inesattezze di carattere tecnico (**Mortal Kombat** è tutto fuorché "uno dei primi esperimenti di realtà virtuale": speravo che il decano dei corrispondenti dall'estero non seguisse la deleteria moda di assorbire e riciclare termini che fanno "tendenza" e di cui si ignora evidentemente il significato per utilizzarli nei contesti più disparati), nonché qualche esagerazione caratteristica della prosa scandalistica (Colombo definisce **Mortal Kombat** "il video più popolare e realistico d'America, best seller con undici milioni di unità vendute fino allo scorso dicembre", laddove **Mortal Kombat**, oltre ad essere un "videogioco" e non un anonimo "video", non può né vuole certo avanzare la pretesa di autodefinirsi "il gioco più realistico d'America", - in base a quali parametri, poi? - né tantomeno la Acclaim è stata in grado di commercializzare undici milioni di copie: gli ultimi dati parlano di cinque milioni di pezzi). Ma

non è finita: nell'articolo viene sottolineato con sdegno che "le tv hanno trasmesso nei telegiornali quei pochi frammenti di **Kombat** (sic) che gli spettatori possono tollerare all'ora delle notizie". Questo ha del paradossale: mostrare ai telespettatori il corpo straziato di un marine trascinato per le strade di Mogadiscio o raccontare con macabro godimento le ignobili perversioni di un serial killer londinese è "dovere di cronaca", mentre la violenza fittizia e chiaramente iperbolica di **Mortal Kombat**, diventa insostenibile, oltraggiosa, immorale...

Ma chi vogliamo prendere in giro?

Il sensazionalismo e la spettacolarizzazione delle notizie sono le forme più scorrette ed infide di disinformazione. L'italiano adulto di media cultura, già di per sé tecnofobo (d'altronde una nazione tecnologicamente arretrata come la nostra che cos'altro poteva produrre?), leggendo l'articolo "**Mortal Kombat per Piccoli Sadici**" non può che farsi un'idea totalmente errata dei videogiochi, fino a concludere che i "giochini elettronici sono tutti come **Mortal Kombat**, se non peggio: vietiamoli!". I mass-media fanno a gara a criminalizzare sistematicamente il nostro passatempo preferito, anziché interrogare e interrogarsi criticamente sulle ragioni del suo crescente successo. Per quanto tempo ancora dovremo subire questa dannata caccia alle streghe?

La parola ai lettori.

Matteo Bittanti

ORRORI DI STAMPA

"Non riesco a capire come un uomo d'onore possa prendere in mano in giornale senza provare un brivido di disgusto".
(Charles Baudelaire)

In questi ultimi tempi siamo stati letteralmente sommersi da articoli e dossier semiseri sul "fenomeno videoludico": quotidiani, rotocalchi e settimanali di ogni genere ci hanno propinato dosi massicci di "instant-news" sul videogioco ora etichettato come nazista, ora invece come violento, e così via... In qualche caso non sono mancate osservazioni intelligenti, ma - ahimè - abbiamo letto, visto e sentito per lo più castronerie pazzesche, destituite di ogni fondamento di verità. L'invito che vi rivolgiamo è quello di segnalarci questi episodi, anche laddove siano attribuibili ai cosiddetti "esperti del settore". I lettori hanno dimostrato di aver apprezzato l'iniziativa e, a partire da questo numero, potrete leggere delle chicche veramente epiche... Sotto a chi tocca...

"Purtroppo è letteralmente impossibile giocare con il joypad, e sinceramente non vedo perché dovrei spendere una barca di soldi per comprare il Super Scope".
(Fabio D'Italia, da Super Console 3, pag.64, recensione di **Lethal Enforcers**)

"Insomma non credo che a nessuno piacerebbe spendere circa 150 mila per un gioco mediocre che oltre tutto va affiancato da una periferica che ne costa quasi il doppio".
(Biomassa, da Super Console 3, pag.65, recensione di **Lethal Enforcers**)

Ok, non vorrei fare il solito guastafeste, ma si può giocare benissimo a **Lethal Enforcers** con il Justifier, la pistola laser INCLUSA nella confezione. **Lethal Enforcers** resta un gioco piuttosto idiota, tuttavia giocabilissimo... Quando vi fate dare le cartucce dai negozi, assicuratevi che non manchino "dei pezzi"... Ehi, Biomassa cosa fai con quella Magnum .44... No, scherzavo, io... BANG!

"Incredibile, ma vero!"

So per certo che non ci crederete molto a quello che state per leggere, ma vi poso assicurare che non si tratta di uno scherzo. Molte software house (circa 27!!!) hanno definito il Gigadrive, così è chiamato il complesso Mega CD + Megadrive (? ndr), il sistema ideale per la realizzazione dei più sofisticati coin-op: appena hanno saputo le diverse caratteristiche hardware della periferica si sono buttate a capofitto nella realizzazione di diverse conversioni da bar; provate ad immaginare una delle prime... Non riuscite vero? Beh, ve lo diciamo noi: si tratta di **Street Fighter 2** (Yeaah!). Il gioco è in fase di programmazione, e si spera in un eccellente risultato, viste le enormi potenzialità del Gigadrive. Chi tra voi ha venduto il Megadrive in fretta e furia perché si farneticava una prossima uscita di questo gioco per Super NES o CD del PC Engine?"
(Da Consolemania, Gennaio 1992)

Questo il commento di Matteo Mandelli e Walter Bonanomi:

"Incredibile ma vero! Gli amici di Consolemania sono dei profeti! Sono uscite due versioni per SNES, una per PC Engine e per ultima la versione per MD, ma di quella per Mega CD (Gigadrive? Ma dove?) non se ne sa nulla..."

"Olaf Olafsson ha 31 anni, ed è presidente della Sony Electronic Publishing Company; produce videogames come **"Lo squalo motosega"**, **"Gli alieni atterrano in Texas"** e **"Dracula di Bram Stoker"**.
(Maria Laura Rodotà, da l'Espresso, 25 febbraio 1994)

Assistiamo impotenti di fronte alla risibile iniziativa di tradurre in italiano i titoli dei videogiochi (un po' come se si rendessero in italiano i titoli delle canzoni di lingua anglosassone... Aaargh!) ma abbiamo tutti i diritti di esigere delle traduzioni quantomeno corrette. Ora, come uno **"Squalo delle Fogne"** (**Sewer Shark**, in inglese) sia diventato una **"motosega"** personalmente faccio fatica a comprenderlo. Un consiglio: se proprio vogliamo fare i "puristi per forza", almeno affidiamoci a dizionari validi.

"Bastaaa, non se ne può più con questi cloni di **Street Fighter 2**! Smettetela! capisco la concorrenza, ma ormai siamo arrivati all'ennesimo clone spudorato e non c'è proprio niente da fare: **SF2 Turbo** rules e basta! (...) Come ci si può veramente divertire con una cartuccia del genere quando ne esistono almeno mezza dozzina più belle e più giocabili?"
(Dupont, da Game Power 24, pag.69, recensione di **TMNT Tournament Fighters**, versione **MEGADRIVE**, voto 70%)

"Ecco finalmente un gioco fatto bene. Sì, è vero, non è il massimo dell'originalità, e non è sicuramente il migliore della sua categoria, ma la cartuccia è dannatamente giocabile e divertente. (...) Un bel giochillo che merita di far parte della vostra ludoteca se siete dei fanatici dei picchiaduro (e avete qualche solduccio da spendere durante il periodo natalizio)"

(Dupont, da Game Power 24, pag.80, recensione di **TMNT Tournament Fighters**, versione **SUPER NES**, voto 89%)

(Su segnalazione di un negoziante "futuristico" che gradirebbe restare anonimo...)

Beccato in castagna! Come si spiegano i quasi venti punti in percentuale di differenza tra la versione Super NES e quella Megadrive dello stesso, identico gioco, i.e. **TMNT:Tournament Fighters** (Konami)? Secondo l'opinione del recensore, la versione Megadrive è da bocciare perché, letteralmente, "è un clone spudorato di **SF2**", mentre, a poche pagine di distanza, si afferma che **TMNT** per SNES "è un gioco fatto bene". E ammettilo una buona volta che tifi Nintendo, caro Dupont...

Supposta Flash

Emanuele "Ken" Burani:

stiamo effettivamente pensando ad una rubrica sui coin-op, resta sintonizzato.

Stefano Ricci (AN):

se ti piacciono i giochi di wrestling, ti consiglierai di aspettare **Slam Masters** (**Muscle Bomber** in Giappone) e il nuovo della Acclaim che sembra assai promettente.

Paolo Recchia & Enrico Actis (Chivasso, TO)

Il motivo per cui non tutti i recensori esprimono un giudizio nella rubrica Viewpoint è perché non tutti riescono a giocare a fondo tutto quello che arriva in reda, quindi piuttosto che dare giudizi affrettati, non li danno. **NBA Jam** è un grandissimo gioco, forse il titolo sportivo dell'anno. A **Mana** tre quarti della reda preferisce **Zelda**. Per andare sul sicuro acquistali entrambi.

Claudio Scala:

La Imagine, fondata nel 1979, si è definitivamente sciolta nel 1989. Steve Kane e Steve Ridding sono passati alla Psygnosis. Gli altri membri dell'Imagine hanno fondato la Denton Designs, team di sviluppo per Super NES. Ian Hetherington oggi è un dirigente della Psygnosis. Per la Psygnosis, gli ex-membri dell'Imagine hanno realizzato **Microcosm**, **Barbarian** (Amiga) e **Dracula**. Sono lontani i tempi di **Arcadia** e **Psychapse**, eh?

LET'S GO BREAK SOMETHING

Cara redazione
di SUPER CONSOLE,

chi vi scrive è un felice possessore di Super Nintendo GIG. Quando ho comprato la vostra rivista sono rimasto veramente stupefatto per la qualità: belle foto, giochi nuovi, ottime preview, grande simpatia, ma soprattutto fa piacere vedere finalmente una rivista completamente dedicata alla rivista che preferisco. Sono sicuro che col tempo migliorerete ancora di più. Ora qualche domanda:

1) Cosa mi consigliate tra **Dragon e Fa-**

tal Fury II?

2) Perché la Nintendo non lancia nel 1994 il CD-ROM per SNES come risposta al Saturn della SEGA?

3) **Top Gear** è un buon acquisto?

4) Come mai una rivista italiana aggiudica dei giudizi che non stanno in piedi? Tipo **Addams Family 2 95%** o **Arma Letale 88%**?

5) Com'è **Lamborghini Challenge**?

6) Usciranno per Super NES **Jungle Strike** e **Fifa Soccer**?

7) Uscirà **Sim City 2000**?

Carlo Calemme

1) Considerato che **Super Street Fighter 2** uscirà alla fine di giugno, ti consiglieri di aspettare ancora un pochino prima di decidere...

2) Perché nel 1995 lancerà il Project Reality che farà sembrare il Saturn il Master System degli anni '90, con tutto il rispetto per l'8-bit Sega.

3) E' un buon gioco, ma c'è di meglio (**Super Mario Kart** ed **F-Zero** tra tutti).

4) Who knows? Who cares?

5) Assolutamente mediocre.

6) Sì e sì.

7) Yep.

SUPER MARIO FART 2

Caro redazione di SUPER CONSOLE,

mi fa piacere ritrovare i vecchi amici di sempre impegnati a concretizzare quello che per molti - me compreso - è stato a lungo un sogno: leggere una testata interamente dedicata alla mia console (ho un Super Nes e un Gameboy). Sono contento perché siete riusciti a creare una rivista molto originale, aggressiva, graficamente innovativa e controcorrente per quanto riguarda punteggi e valutazioni: era ora! Mitica l'idea del Viewpoint: da oggi non compro più i giochi che non vengono giudicati con una media superiore all'8. A proposito, perché non la indicate voi direttamente? Apprezzo anche la qualità delle news (nipponiche e non) che rendono la vostra rivista la più affidabile tra quelle italiane. Ma non ho scritto solo per elogiarvi, ma soprattutto per sottoporre a MBF le consuete domandine:

1) Quando uscirà **Mortal Kombat 2** per SNES? Avrò il sangue e tutti gli effetti del coin-op (galattico, a proposito)?

2) Ditemi che uscirà **Super Mario Kart 2**, per favore!

3) Cosa mi dite di **StreetFighter 3**?

4) Quando uscirà **StarWing 2**? E' vero che si potrà giocare in due?

5) E' vero che la Nintendo vuole comprarsi l'Atari? Un salutone a tutta la reda!

Megaman Y (Roma)

Sigh, siamo commossi... L'idea delle medie nel Viewpoint mi sembra ottima e, se incontra successo tra il resto della reda, la metteremo in pratica già a partire da questo numero. Answers:

1) Si parla di settembre, si parla di 24 Mbit, si parla di censura totale delle scene più violente...

2) Affronta la realtà, fratello. Non è stato annunciato. Non se ne sa nulla. Too Bad.

3) Bah, è stato annunciato **Super StreetFighter 2 Turbo**...

4) Potrebbe essere presentato al CES di Chicago, il prossimo giugno. In ogni caso, uscirà a dicembre. Si potrà giocare in due come precedentemente annunciato nello spazio News.

5) Le solite leggende metropolitane.



**SUPER CONSOLE
PUNTO E BASTA!**

E' ORA DI BASTA!

"Sono stufo di sentire dire che quelli che giocano con i videogames sono, nella migliore delle ipotesi degli emeriti imbecilli, nella peggiore psicopatici o maniaci. Durante il Maurizio Costanzo Show del 17/2/94, ad esempio, alcuni presunti "esperti" hanno addirittura avanzato la tesi che i ragazzi che hanno lanciato un macigno dal cavalcavia hanno agito così perché rimambiti dai videogames. Ora stanno veramente esagerando!"

Daniele "War" Piana (Lovere, BG)



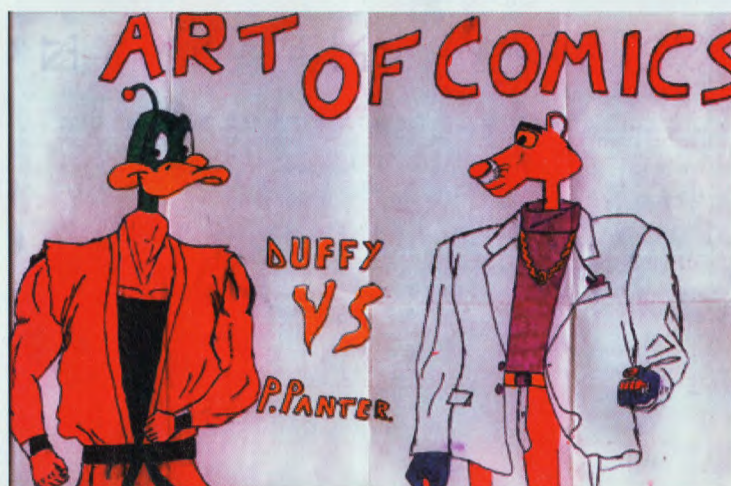
S & R

SUPER

Video On Demand
Project Reality
Rap Americano
Saturday Night Live
Wayne
113
Gore

REPUS

Pay-TV
Jaguar
Rap Italiano
Tunnel
Garth
144
Tipper Gore



POWER RANGERS

Hello, SUPER CONSOLE!

Innanzitutto faccio i complimenti a tutta la redazione per la vostra magnifica rivista, che mi ha letteralmente conquistato: il look è fantastico, le rubriche e le recensioni galattiche, le foto di ottima qualità, il rapporto pagine totali/pubblicità semplicemente assurdo!

Mi presento: mi chiamo Marco, possiedo un Super NES, un GB e sono un fanatico di manga e animazione giapponese.

1) Cosa ne pensate di **Mortal Kombat** per SNES? La Nintendo ha veramente esagerato a censurarlo, e ha perso così moltissimi clienti (me compreso), nonché un record di vendita sicuro... Ma è vero che esiste una versione "With Blood"?

2) **Street Fighter 2** rules! Niente può superarlo! Io ci gioco da due anni e non mi sono ancora stufato! Voi cosa ne pensate?

3) Non pensate che i giornalisti stiano rompendo eccessivamente le scatole parlando qua e là dei nostri videogiochi? Basti vedere quello che sono riusciti a dire su **Mortal Kombat**!

4) Quando si avranno altre notizie sul Project Reality? Non pensate che tutte le nuove console che stanno uscendo potrebbero effettivamente nuocere al Super NES?

Ciao a tutti e continuate così!

Marco Benoit Carbone
(RC)

1) **Mortal Kombat** è un mediocre picchiaduro ad incontri, anche se tecnicamente ben realizzato. E' il risultato di una bieca quanto geniale operazione di marketing della Bally/Midway. La compagnia statunitense, si è limitata a riciclare la tecnica di digitalizzazione grafica già impiegata in **Pit Fighter** con la struttura di gioco - ormai collaudata - di **Street Fighter 2**. That's all. Dal momento che questo non bastava a fare soldi, la Midway ha pensato bene di incorporare nel gioco dosi massicce di violenza grafica, iperbolica, esagerata, barocca, da film splatter, per intenderci. Una violenza così esasperata da risultare la parodia di se stessa. Questo - insieme ad una campagna pubblicitaria senza precedenti (**Mortal Monday**) - ha permesso all'Acclaim di confezionare un grande successo su un gioco dotato di ben poca sostanza. Mi chiedo se sarà capace di ripeterlo...

2) Personalmente non amo il genere dei picchiaduro ad incontri: mi sembrano mortalmente limitati e monotoni, ma riconosco che **Street Fighter 2** è tecnicamente massiccio. Non lo baratterei mai e poi mai per un **Super Mario Kart**, comunque.

3) Join the club.

4) Beccati l'ennesimo Super speciale a pagina 14.



LE GRANDI DOMANDE DELLA VITA

"Ho comprato il mio Super NES durante un viaggio in Germania e lo ho pagato veramente poco: 187.000 lire, insieme a **Street Fighter 2 Turbo** (126.000) e **F-Zero** (43.000). Ora, perché in Italia avrei speso almeno il doppio?"

Claudio Marescalchi Terruggia (AI)

CENSURA NEI VIDEOGAMES: IO DICO CHE...

"La Nintendo è libera di fare quello ciò che più le aggrada, così come una televisione è altrettanto libera di non trasmettere filmati violenti qualora lo ritenga opportuno. Se ai programmatori e ai videogiocatori questo fatto non piace, non resta altro da fare che rivolgersi agli avversari della grande "N". Per favore non tiriamo in ballo questioni quali la libertà di espressione, del pensiero etc. Non mi pare proprio il caso."

Luca Maggiolini

"Non sono assolutamente d'accordo con la politica della Grande Enne, anzi, consiglio ai giapponesi di ascoltarsi una canzone mitica degli Articolo 31: "Fotti la Censura!"

Valerio Rondi

"Approvo la censura operata dalla Nintendo: c'è fin troppo sangue nei videogiochi e la violenza a cui siamo esposti nella nostra società corrotta è insostenibile. Non vorrei che anche nel mondo della fantasia di cui i videogiochi fanno parte, venisse riciclata quella violenza fine a se stessa che dilaga altrove"

Stefano (Ancona)

TERRA DI NESSUNO

Caro MBF

Tralasciando i soliti meritatissimi complimenti, vorrei passare subito al punto:

1) Ho comprato circa un anno fa il Super Scope, ma fino ad oggi non ho comprato nessun gioco decente. Secondo ho te ho sbagliato acquisto? Cosa mi consiglieresti di cuzzare?

2) Ho letto con molto interesse l'articolo sul Project Reality apparso sul numero scorso. Quand'è che pubblicherete altre notizie sul 64-bit Nintendo?

3) Uscirà mai **F-Zero 2** per SNES?

4) E' meglio **Striker** o **Sensible Soccer**?

5) Uscirà **Striker 2** per SNES?

Ciao a tutti!

Stefano Gardino (Lissone)

1) **Battleclash 2** è imminente (vedi news), ma non mi sembra niente di che. **T2: The Arcade Game** (Acclaim) è carino; **Yoshi's Safari** è troppo facile... Non c'è molto che valga la pena di essere acquistato come vedi... Le quotazioni del Super Scope sono nettamente in ribasso: comprati un Multitap, piuttosto.

2) Flippa a pagina **INSERIRE NUMERO PAGINA** e poi fammi sapere!

3) I wish I knew.

4) Direi **Sensi**.

5) Sì: si intitola **World Cup Striker** e uscirà a maggio.

IL PREZZO DEL DIVERTIMENTO

"Vorrei dire la mia a proposito del prezzo dei videogiochi. Se una cartuccia costa meno di 30,000 per essere prodotta, perché noi dobbiamo pagarla cinque volte tanto? Secondo me le software house ci stanno prendendo in giro: sono pazzi se pensano che spenderò 220 mila lire per giocare a **Street Fighter 2 Ultra-Mega-Arci-Special Edition**, possono scordarselo! Le vendite cominceranno a calare se i prezzi resteranno così alti. Dopotutto, sei mesi dopo gli stessi videogiochi i negozianti te li rifilano a 50,000!"

(Luca Albertazzi - Bologna)

PARLIAMONE

1) Project Reality: pareri ed impressioni a caldo. La Nintendo sarà ancora la protagonista del divertimento elettronico anche negli anni Novanta?

2) La Capcom ha annunciato **Super Street Fighter 2 Turbo**. Non vi sembra che adesso stiano veramente esagerando?

3) Che fine ha fatto l'originalità nei videogiochi? Perché il mercato è soffocato dai cloni? Siamo ormai prossimi alla saturazione del mercato? Un'altra crisi in vista?

4) Il chip SFX è il futuro del Super NES?

5) E' universalmente riconosciuto che i prezzi dei videogiochi sono esagerati. Secondo voi quanto dovrebbero costare le cartucce per Super NES?

6) Quali sono i giochi attualmente disponibili solo per piattaforme ludiche (computer, console, coin-op) diverse dalla vostra che vi piacerebbe vedere convertiti per Super NES, NES o Gameboy?

Scrivete alla:

SUPPOSTA - Super Console Futura Publishing
Via Edolo, 29
20125 Milano

O faxate allo:
02/66981159

PRIMA
LEGGEVO
LA CONCORRENZA

ORA LEGGO
SUPER CONSOLE



HELTER SKELTER

Neonata ma già mitica redazione di SUPER CONSOLE, sono un diciottenne possessore di Super NES e vi scrivo innanzitutto per contestare la assurda decisione della Nintendo di adottare metodi censori su giochi come **Mortal Kombat**, altrimenti superbis. Viva il sangue e la violenza finché restano confinati su un monitor! Penso che la suddetta compagnia voglia crearsi una (falsa) immagine di perbenismo, forse per coprire figuracce come quella del "Drill Team", lo spot americano, o la accanita e fraticida guerra con la Sega. Raccoglio il vostro spunto riguardante le nuove console per ribadire che i vari 3DO, Jaguar, CD-32, Marty e chi più ne ha, più ne metta, non costituiscono una minaccia per il Super NES, in quanto poco supportati e poco economici (soprattutto). So bene che il Jaguar sembra essere abbordabile, ma mi piacerebbe proprio sapere quanto verrà a costare una cartuccia da 100 Mbit (Neo Geo insegna). Quale sarà la macchina del futuro? Penso proprio il Sa-

turn della Sega. Il Megadrive è ormai vecchio e deve essere sostituito, e penso che la nuova macchina presentata dalla Sega possa essere un valido successore. C'è anche il Project Reality, ma per il mostro Nintendo vale lo stesso discorso fatto per il Jaguar. Inoltre il Super NES va a gonfie vele, il suo software è in continuo miglioramento, ha ancora molti anni da vivere e ciò mi fa sospettare che, nonostante quanto affermato da Mike Hayes nell'intervista apparsa sul numero 2 di SC, che il Project Reality sia aria fritta, cioè una mera trovata pubblicitaria per disorientare i possibili acquirenti di macchine della concorrenza. Ok, ho scritto fin troppo, ma prima di lasciarvi vorrei dire che ho terminato **The Secret Of Mana** (splendido, ma il finale è una tristezza!), e non è vero che ci vogliono 70 ore per finirlo, ma solo 30.

All the best,

Simone Ventura

PS

Dragonball Z 2 è molto, ma molto meglio di **Street Fighter 2 Turbo**!

**VENDITA PER
CORRISPONDENZA
IN TUTTA
ITALIA**



MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

**IMPORTAZIONE
DIRETTA
DA U.S.A.
E JAPAN**

Mega Drive NTSC + Game L. 249.000
Mega Drive 2 NTSC/Pal + Sonic 2 L. 279.000
Mega Drive 2 Ita + Game L. 299.000
Mega Key L. 35.000
Joy Pad 6 Button Sega L. 59.000
Joy Pad 6 Button Honest L. 49.000
Joy Stick 6 Button Fighting L. 99.000

LE NOVITÀ

Addams Family L. 119.000
Art of Fighting L. 139.000
Beauty e Beast L. 119.000
Dr. Robotnick L. 115.000
Eternal Champion L. 139.000
Fifa International Soccer L. 119.000
Hook L. 119.000
Jim Power L. 124.000
Joe e Mac L. 119.000
Lethal Enforce L. 139.000
Mutant League Football L. 115.000
NBA Jam L. 115.000
Nigel Mansel Racing L. 119.000
Robocop 3 L. 119.000
Robocop VS Terminator L. 124.000
Sensible Soccer L. 115.000
Sonic 3 L. 129.000
Tom Jam e Earl 2 L. 124.000
Virtual Racing L. Tel.

I RICHIESTISSIMI

Aladdin L. 109.000
Bubsy L. 99.000
Bulls VS Blazers L. 99.000
Cuch Rock 2 L. 119.000
Cliffhanger L. 115.000
Cool spot L. 109.000
Dashing Desperados L. 115.000
Dracula L. 119.000
Ex Ranza L. 89.000
Fantastic Dizzy L. 109.000
Fatal Fury L. 99.000
Flash Back L. 99.000
Formula 1 Racing L. 124.000
Gunstar Heroes L. 119.000
Hauting Starring Poltergeist L. 99.000
James Bond 3 L. 129.000
Jungle Strike L. 109.000
Jurassic Park L. 109.000
Kick Off L. 109.000
Land Stalker L. 105.000
Last Action Hero L. 125.000
Megalo Mania L. 115.000
Micro Machine L. 99.000
Mortal Kombat L. 125.000
NHLPA Hockey 94 L. 115.000
Puggsy L. 109.000
Road Rash 2 L. 115.000
Rocket Knight Adventure L. 99.000
Senna GP 2 L. 79.000
Shinobi 2 L. 89.000

Sonic 2 L. 79.000
Sonic Spinball L. 109.000
Splatter Mouse 3 L. 99.000
Street Fighter 2 L. 129.000
Street of Rage 2 L. 99.000
Sunset Riders L. 109.000
Thunder Force IV L. 59.000
Tiny Toons L. 109.000
Turtles Hyper Stone L. 115.000
Turtles Tournament Fighter L. 129.000
Ultimate Soccer L. 109.000
Wimbledon Tennis L. 115.000
Winter Olympic Games L. 129.000
Zool L. 125.000
Zombie ate my Neighbors L. 115.000

LE OFFERTE DEL MESE

Another World L. 79.000
Andre Agassi Tennis L. 69.000
Batman Returns L. 59.000
Captain America L. 65.000
Chiki Chiki Boy L. 49.000
David Robinson Basketball L. 69.000
Donald Duck L. 59.000
E.A. Hockey L. 59.000
Golden Axe 3 L. 79.000
James Pond 2 L. 75.000
John Madden 92 L. 59.000
Kid Chamaleon L. 39.000
Magis Saga L. 65.000
Mistic Defender L. 59.000
Tale Spin L. 65.000
Tazmania L. 59.000
Test Drive 2 L. 59.000
Thunder Force 3 L. 69.000
Thunder Force 4 L. 59.000
World of Illusion L. 75.000

DISPONIBILI

VIRTUA RACING

E

STREET OF RAGE 3

Super Nes Scart L. 259.000
Super Famicom Scart L. 369.000
Super Nintendo Italy + Game L. 299.000
Joy Pad L. 36.000
Joy Stick Programmabile L. 119.000

LE NOVITÀ

Barbie Super Model L. 139.000
Bastard L. 169.000
Beethoven L. 129.000
Championship Pool L. 129.000
Dragon Ball Z 2 L. 179.000
Empire Strike Back L. 139.000
Fatal Fury 2 L. 189.000
Flash Back L. 129.000
Goes to Pink Hollywood L. 129.000
Young Merlin L. 135.000
Jim Power L. 145.000
John Madden Football L. 129.000
King of Monster 2 L. 189.000
Last Action Hero L. 115.000
Megaman x L. 139.000
NBA Jam L. 129.000
NBA Shodown Basket L. 139.000
NHL Hockey 94 L. 129.000
Rushing Beat 3 L. 159.000
Secret of Mana L. 139.000
Sensible Soccer L. 129.000
Side Pocket L. 119.000
Super Bomberman L. 119.000
Tetris 2 L. 169.000
Tony Meola S. Side Kicks L. 129.000

I RICHIESTISSIMI

Aladdin L. 139.000
Alien 3 L. 129.000
Another World L. 145.000
Art of Fighting L. 179.000
Blues Brothers L. 139.000
Bubsy L. 129.000
Castelvania IV L. 129.000
Clay Fighter L. 145.000
Daffy Duck L. 139.000
Dracula L. 119.000
Dragon Ball Z L. 139.000
Equinox L. 129.000
Exhausted Heat 2 L. 109.000
Joe e Mac 2 L. 99.000
Jurassic Park L. 139.000
Kiki Kiki Kay Kay L. 149.000
Legend of Zelda L. 109.000
Mario all Star L. 129.000
Mazinga Z L. 115.000
Mortal Kombat L. 139.000
Nigel Mansel L. 135.000
Parodius L. 129.000
Ranma 1/2 2 L. 149.000
Star Wing L. 129.000
Street Fighter Turbo L. 149.000
Striker L. 129.000
Super Mario Kart L. 119.000
Super Volley Ball 2 L. 119.000
Turtles Tournament Fighter L. 139.000
Word Heroes L. 139.000

LE OFFERTE DEL MESE

Addams Family L. 79.000
Addams Family 2 L. 79.000
Batman Returns L. 59.000
Contra Spirit L. 85.000
Dead Dance L. 89.000
Final Fight 2 L. 59.000
James Pond 2 L. 85.000
Pop N Tweek Bee L. 89.000
Prince of Persia L. 89.000
Rushing Beat L. 69.000
Rushing Beat L. 89.000
Street Fighter 2 L. 99.000
Tiny Toons L. 89.000
Usa Ice Hockey L. 89.000

MEGA CD

Mega CD 2 NTSC L. 539.000
Mega CD 2 Pal L. 539.000
CDX L. 89.000

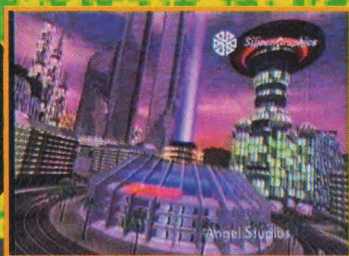
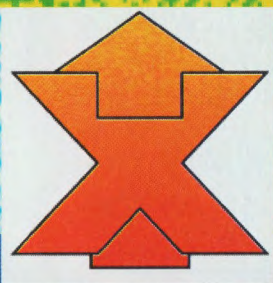
Batman Returns L. 99.000
Cliffhanger L. 129.000
Dracula L. 139.000
Dragons Lair L. 139.000
Ecco the Dolphin L. 99.000
Final Fight L. 79.000
Jaguar XJ 220 L. 129.000
Jurassic Park L. 119.000
Lethal Enforce L. 149.000
Microcosm L. 129.000
Prize Fighter L. 109.000
Sewer Shark L. 109.000
Silpheed L. 119.000
Sonic CD L. 119.000
Wonder Dog L. 79.000

**TELEFONA
PER I TITOLI
E LE NOVITÀ
NON IN
LISTINO**

**PER ORDINI
TEL. 0573/903277**

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

I NOMI E MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI



SPECIALE PRO

Tutti oggi parlano del Project Reality, ma solo SUPER CONSOLE può rivelarvi notizie inedite sulla console a 64-bit che cambierà il modo di intendere e giocare i videogames. Non si tratta di un elenco sconsiderato di voci o di supposizioni, ma della pura e semplice verità, proferita

direttamente dagli uomini che stanno creando LA macchina da gioco definitiva: James Clark, Hiroshi Yamauchi, Howard Lincoln... Dai, non fate così.. Raccogliete la mazzetta e continuate a leggere...



A TU PER TU CON IL FUTURO DEL DIVERTIMENTO ELETTRONICO!

Non preoccupatevi se in questo momento vi sta girando la testa, se all'improvviso non sapete più che giorno della settimana sia o su quale pianeta vi trovate in questo momento. E' naturale dopo aver letto notizie di massima priorità come queste. Senza voler rovinare la salute

mentale della nazione, vorremmo proporvi ulteriori informazioni strappate ai tycoon dell'industria del divertimento elettronico in questo botto-e-risposta di biscardiana memoria:

"La nostra politica è quella di introdurre nuovi sistemi solo quando questi offrono radicali novità ai giocatori."

- Howard Lincoln, nuovo presidente della Nintendo of America -

La Nintendo ha intenzio-

ne di propinarci un bidone, con la scusa che costerà poco?

No. Secondo Wei Yen, vice presidente della SGI, "Il Project Reality rappresenta una perfetta fusione tra la tecnolo-

mo aspettare?

Il Project Reality ha le capacità di sviluppare sofisticate immagini grafiche identiche a quelle di film di successo come **The Abyss**, **Jurassic Park**, **Terminator 2**. Un concetto come quello di "grafica" sarà superato. Potremo inoltre sperimentare una Realtà Virtuale a livello professionale applicata all'elettronica di consumo, grazie al Project Reality. (traduzione di SUPER CONSOLE: C-E-N-O-B-I-T-I-C-O!)

Quindi è chiaro che si tratta di una console basata sulla tecnologia CD-ROM, vero?

Ovviamente no. Peter

Main, vice presidente del Marketing della NOA (Nintendo of America), dice che "La Nintendo considera la tecnologia CD-ROM come un'eventuale espansione al Project Reality. Vi posso dire che oltre alle cartucce e al CD-ROM stiamo studiando la possibilità di impiegare altri formati. Uno di questi sarà IL formato del futuro."

Fino ad allora, il Project Reality resterà una console basata su cartucce dotate di chip ad alta densità, un sistema che favorisce un accesso ai dati **DUE MILIONI DI VOLTE PIÙ VELOCE DEGLI ATTUALI CD-ROM**. Le cartucce riusciranno a

gia della Silicon Graphics basata sulle impareggiabili prestazioni dei processori RISC MIPS e sulle acquisizioni nel campo del multimedia e delle animazioni grafiche".

(traduzione di SUPER CONSOLE: La Nintendo ha per la mani qualche cosa che spaccherà tutto quello che c'è da spaccare!)

Quindi cosa ci dobbiamo

Avremo finalmente uno standard e - ancora una volta - sarà la Nintendo a settarlo."

- James Clark, fondatore della Silicon Graphics Incorporated -



JECT REALITY



contenere sino ad un milione di bit. Peter Main: "I sistemi basati su cartuccia sono semplicemente migliori degli altri. E' un fatto. I

CD-ROM, fino a questo punto del "gioco", si sono dimostrati drammaticamente lenti e nessun altro formato è stato in



grado di fare meglio della cartuccia. Il nuovo formato cartuccia su cui è basato il Project Reality sarà in grado di portare ai consumatori il massimo della tecnologia acquisibile oggi ad un prezzo di mercato assai competitivo."

(Traduzione di SUPER CONSOLE: le cartucce sono massicce, un lettore CD-ROM assai evoluto potrebbe essere commercializzato solo a partire dal 1996)

Quando? Quando?

Quest'anno! La Nintendo prevede di lanciare la versione coin-operata solo la fine del 1994 (ottobre/novembre) mentre quella casalinga sarà disponibile a partire dal terzo quarto del '95, ad un prezzo incredibile: 250 dollari o addirittura meno, circa 430 mila lire!



SCHEDA TECNICA

- * Microprocessore 64-bit MIPS/RISC
- * Velocità della CPU 100 o 150 Mhz (quella del Super NES è di 3.58 Mhz!)
- * Grafica 3D in tempo reale, processore grafico 24-bit, alta risoluzione video, qualità audio digitale
- * 100,000 poligoni al secondo
- * Oltre 100 MIPS (milioni di istruzioni al secondo)
- * Anti-Aliasing in tempo reale, texture mapping 3D per immagini ultra-realistiche
- * Compatibile con standard NTSC, PAL e alta definizione (HDTV)
- * La reda di SUPER CONSOLE pensa che sia dannatamente massiccio

PROJECT REALITY: PARLA JAMES CLARK

Prima di lasciare la Silicon Graphics poche settimane fa, il suo fondatore e presidente James Clark, ha rilasciato importanti dichiarazioni sul futuro della Nintendo e del Project Reality. Questo è quanto:

"Negli ultimi dieci anni, gli specialisti hanno utilizzato i computer della Silicon Graphics per creare animazioni straordinarie e immagini tridimensionali sofisticate di automobili, aeroplani e persino molecole. Scenari di realtà virtuale osservati dall'abitacolo di un cacciabombardiere, o dal sedile anteriore di un bob olimpionico. Senza dimenticare gli effetti speciali apprezzati in film come **Terminator II** o gli incredibili dinosauri di **Jurassic Park**. Ma l'alleanza con la Nintendo rappresenta l'evento più importante della nostra storia. Grazie al Project Reality, infatti, daremo a milioni di videogiochi - non solo agli "addetti ai lavori", quindi - la possibilità di interagire con questi magnifici mondi virtuali.

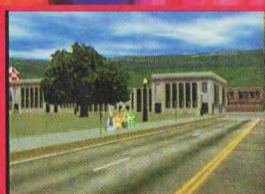
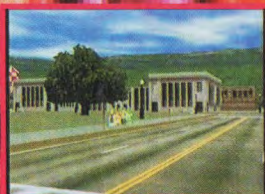
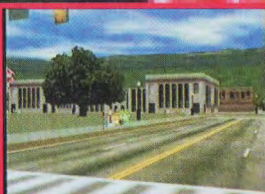
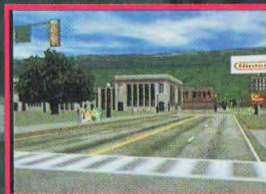
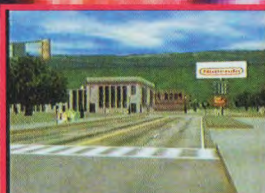
"Quando la Silicon Graphics decise di entrare nel settore dei videogiochi, ci incontrammo con i leader delle più importanti compagnie impegnate nel divertimento elettronico. Già allora il nostro obiettivo non era creare una macchina da gioco che fosse semplicemente più potente delle altre. Quello che volevamo creare era un sistema radicalmente migliore, e nessuno, compreso Hayao Nakayama (presidente della Sega of Japan, ndt) poteva disporre di mezzi paragonabili a quelli della Nintendo. Dopo un incontro con Hiroshi Yamauchi (presidente della Nintendo of Japan, ndt), è risultato chiaro a tutti che solo la Nintendo

poteva costituire il partner ideale per la Silicon Graphics. Quello che è importante chiarire è che i video giocatori avranno presto per le mani la più potente macchina da gioco mai creata, capace di visualizzare animazioni tridimensionali a livello professionale, e venduta all'abbordabile prezzo di 250 dollari (circa 350 mila lire, ndt).

"Peter Main della Nintendo of America, ha descritto le potenzialità del Project Reality come equiparabili a cinque diversi PC 486 uniti tra loro per lavorare insieme. Questo significa sottovalutare incredibilmente il Project Reality! Le sue capacità sono superiori a quelle di un centinaio di PC uniti tra loro. E' forse più facile limitarsi a dire che non è mai stato concepito - prima d'ora - un sistema videoludico così potente."

"I nostri progressi sono più rapidi di quanto noi stessi ci aspettassimo, e probabilmente saremo in grado di commercializzare il PR con sei mesi di anticipo rispetto alla previsioni iniziali. Il Project Reality sarà presto una realtà, e allora sarà evidente a tutti la differenza sostanziale rispetto a tutte le altre console sul mercato. Noi della Silicon Graphics abbiamo sempre avuto a che fare con dubbiosi di ogni sorta a proposito della possibilità di commercializzare tecnologia d'avanguardia a prezzi abbordabili, ma ci siamo sempre riusciti, e quando i giocatori vedranno che per meno di 250 dollari potranno comprare un biglietto per un mondo elettronico costituito da immagini così realistiche, anche i più scettici dovranno riconoscere ancora una volta la nostra superiorità nell'intero settore. Prevedo che nascerà una nuova industria del divertimento elettronico: sarà creato un mercato completamente nuovo. Avremo finalmente uno standard e - ancora una volta - sarà la Nintendo a settarlo."

VIRTUAL MARIO LAND



Per la creazione di giochi per Project Reality, gli sviluppatori hanno a loro disposizione le poderose piattaforme denominate Indy (TM), fornite direttamente dalla Silicon Graphics, dal momento che gli at-

tuali PC 486 a 66Mhz sono considerati assolutamente insufficienti per lo scopo. Quando sarà commercializzata la versione casalinga del Project Reality, saranno disponibili una trentina di giochi circa. Nella confezione, oltre alla console, sarà incluso un nuovo episodio della se-

rie Super Mario Bros. Anche **Zelda** sarà uno dei primi personaggi a fare la sua apparizione sul 64-bit Nintendo. Dietro ad entrambi i progetti c'è nuovamente Miyamoto, che si avvale della collaborazione dell'inglese Argonaut Software (vedi speciale SFX). Già sul prossimo

mero di **SUPER CONSOLE** saremo in grado di rivelarvi tutte le software house che svilupperanno per la console a 64-bit oltre alla Nintendo, e magari qualcosa sui primi giochi. Mica male, eh?



★ ATLANTIDE ★

20034 GIUSSANO (MI) VIA MARTIRI DELLA LIBERTA', 14

NON ABBIAMO TUTTO... MA SOLO IL MEGLIO! TELEFONO (0362) 354879

SUPER-NES

ADAMS FAMILY 2	99.000 EUR
AERO THE ACROBAT	119.000 USA
ALIEN 3	89.000 EUR
ASTERIX	99.000 EUR
B.O.B.	79.000 EUR
BART'S NIGHTMARE	99.000 EUR
BATTLE GRAND PRIX	79.000 JAP
BUBSY THE BOBCAT	99.000 EUR
CLAYFIGHTER	149.000 USA
DIG & SPIKE VOLLEY	129.000 USA
DINO CITY	89.000 USA
DRAGON'S LAIR	99.000 USA
EQUINOX	139.000 EUR
FATAL FURY	109.000 JAP
FINAL FIGHT 2	99.000 EUR
FIRST SAMURAI	99.000 JAP
FLASHBACK	119.000 EUR
GOOF TROOP	99.000 EUR
GUINFORCE	79.000 JAP
JURASSIC PARK	149.000 EUR
KICK OFF	119.000 EUR
MICKEY'S MAGICAL QUEST	149.000 EUR
MORTAL KOMBAT	119.000 JAP
MR.NUTZ	139.000 EUR
NBA JAM	149.000 EUR
PINK PANTHER	139.000 USA
ROBOCOP 3	89.000 USA
ROCKETEER	59.000 JAP
RUSHING BEAT	79.000 EUR
SENSIBLE SOCCER	129.000 EUR

SKY BLAZER	135.000 EUR
SPIDER-MAN X-MEN	89.000 USA
STARWING	119.000 EUR
STREET FIGHTER 2 TURBO	155.000 EUR
SUPER ALESTE	99.000 EUR
SUPER BOMBERMAN	105.000 EUR
SUPER DOUBLE DRAGON	99.000 USA
SUPER JAMES POND	89.000 EUR
SUPER MARIO ALL-STARS	129.000 EUR
SUPER MARIO KART	119.000 EUR
SUPER MARIO WORLD	129.000 EUR
SUPER NINJA BOY	79.000 USA
SUPER PUTTY	99.000 EUR
SUPER STAR WARS	89.000 JAP
SUPER TENNIS	79.000 EUR
THE LAWNMOWER MAN	139.000 EUR
TINY TOON ADVENTURES	99.000 EUR
TURTLES IV IN TIME	89.000 USA
WOLFCHILD	79.000 USA
WOLFENSTEIN 3D	145.000 EUR
WORLD CHAMPION BOXE	79.000 JAP
WWF SUPER WRESTLEMANIA	89.000 EUR
WWF ROYAL RUMBLE	99.000 JAP
YOUNG MERLIN	149.000 EUR

JOYPAD

DYNA-1 PAD	45.000 EUR
JOYPAD NINTENDO	39.000 EUR
QUICKJOY SN PROPAD	55.000 EUR
SUPER-4 TURBO	49.000 EUR

CHIAMA SUBITO!

JOYSTICK

FIGHTER-5 PROFESSIONAL	95.000 EUR
FIGHTING BOY	105.000 USA

ACCESSORI

ADATTATORE JAPAN/USA	29.000 USA
ALIMENTATORE 220V	29.000 USA
BAZOOKA + 6 GIOCHI	119.000 EUR
CARRY CASE (VALIGIA)	49.000 USA
CAVO ANTENNA RF	10.000 EUR
CAVO SCART/RGB NTSC	29.000 USA
CAVO SCART/RGB PAL	39.000 EUR
DATTEL ADAPTOR PROTECT	59.000 EUR
DEVIATORE ANTENNA/GAME	15.000 EUR
PAL CONVERTER	75.000 USA
PORTACHIAVI "MARIO&YOSHI"	8.000 EUR
PORTACHIAVI "ST.FIGHTER II"	9.000 EUR
PORTACHIAVI "SUPER-NES"	8.000 EUR
PROLUNGA JOYPAD	29.000 EUR
UNIVERSAL ADAPTOR	39.000 EUR

GAMEBOY

ADAMS FAMILY 2	69.000 USA
ADVENTURE ISLAND 2	69.000 EUR
ALIEN 3	59.000 USA
ASTERIX	69.000 EUR
BARBIE GAME GIRL	59.000 USA
BATMAN ANIMATED	69.000 USA
BATTLE BULL	49.000 USA

BILL & TED ADVENTURE	49.000 USA
BOULDER DASH	45.000 JAP
BUBBLE GHOST	49.000 USA
CHUCK ROCK	69.000 USA
DARWIN DUCK	69.000 EUR
DOUBLE DRAGON 3	59.000 EUR
F1 RACE + ADATT. 4 PLAYERS	49.000 EUR
FERRARI GRAND PRIX	59.000 EUR
FIGHTING SIMULATOR	59.000 USA
FINAL FANTASY LEGEND 3	75.000 USA
GARFIELD LABYRINTH	69.000 EUR
GEORGE FOREMAN'S BOXE	69.000 USA
GLI SBULLONATI	59.000 EUR
HUDSON HAWK	59.000 USA
INDIANA JONES	69.000 EUR
JIMMY CONNORS TENNIS	69.000 EUR
JURASSIC PARK	69.000 USA
LAST ACTION HERO	69.000 EUR
LOONEY TUNES	69.000 EUR
MAGNETIC SOCCER	49.000 EUR
MARIO & YOSHI	69.000 EUR
MCDONALD LAND	59.000 USA
MICKEY MOUSE	59.000 EUR
MICKEY MOUSE 2	69.000 EUR
MORTAL KOMBAT	69.000 EUR
NIGEL MANSELL'S W.C.	69.000 EUR
POPEYE 2	69.000 EUR
RAGING FIGHTER	69.000 EUR
ROBOCOP 2	59.000 EUR
SNOOPY'S MAGIC SHOW	45.000 USA
SPEEDY GONZALES	49.000 EUR
SPIDER-MAN X-MEN	69.000 EUR
SUPER JAMES POND	69.000 EUR

SUPER MARIO LAND 2	69.000 USA
T2 THE ARCADE GAME	69.000 USA
TASMANIA STORY	59.000 USA
THE FIDGETTES	69.000 USA
THE LEGEND OF ZELDA	75.000 EUR
TINY TOON ADVENTURES 2	69.000 USA
TIP OFF BASKET	49.000 USA
TITUS THE FOX	59.000 USA
TOM & JERRY 2	69.000 USA
TOXIC CRUSADERS	45.000 USA
TURTLES 3 RADICAL RESCUE	69.000 USA
WE'RE BACK	69.000 EUR

ACCESSORI

ALIMENTATORE 220V	25.000 JAP
ALIMENTATORE 220V	29.000 USA
ATTACHE CASE (VALIGIA)	45.000 EUR
CAR ADAPTOR (PER AUTO)	35.000 EUR
CARRY ALL DLX (VALIGIA)	45.000 EUR
CARRY CASE (VALIGETTA)	25.000 EUR
CLEAR VIEW (SCHEMATI)	9.000 EUR
CUFFIETTA HI-FI	8.000 EUR
GAME PAK (PORTA CART.)	19.000 EUR
GB-10 CASE (ZAINETTO)	29.000 EUR
HANDY BOY (SUPER III)	55.000 EUR
HANDY CARRY (GUSCIO)	19.000 EUR
HOLSTER (PORTA GB)	25.000 EUR
LIGHT MASTER (LENTE+LUCE)	25.000 EUR
MARSUPIO NINTENDO	29.000 EUR
POWER PACK (ACCUMULAT.)	55.000 EUR
RADIO STEREO AM/FM	65.000 EUR
SOUND BOOSTER (AMPLIFIC.)	19.000 EUR

SPESE POSTALI FISSE Lit. 6.000 - EVASIONE ORDINI IN 12 ORE - SODDISFATTI O RIMBORSATI - GARANZIA 12 MESI
I PREZZI SONO TUTTI IVA INCLUSA - CI SCUSIAMO PER LE EVENTUALI VARIAZIONI DOVUTE AI CAMBI VALUTARI
VASTO ASSORTIMENTO ACCESSORI & TITOLI PER MEGADRIVE - MEGACD - GAME GEAR - PC - CDROM - AMIGA - CD32



SUPER CONSOLE NEWS NETWORK

a cura di Matteo Bittanti
e Char Aznable



KNIGHTS OF JUSTICE

Casa: Enix
Genere: Avventura
Uscita: Maggio
Versione: Super Nes

La Enix, una delle nostre software house preferite, sta dando gli ultimi tocchi di pennello alla versione elettronica di un cartone animato di successo: si tratta di **Knights of Justice**. Il protagonista del gioco è un campione di football americano che si ritrova catapultato nell'Inghilterra di Merlino e dei cavalieri della Tavola Rotonda. Il vostro obiettivo è di salvare il povero Re Artù, rapito dal malvagio di turno. Grafica eccellente e una incredibile cura ai minimi dettagli rendono **Knights of Justice** un gioco da tenere d'occhio, in attesa di **Actraiser 3**!

JURASSIC PARK 2 ON THE WAY!

La Ocean sta lavorando a **Jurassic Park 2**, che uscirà in contemporanea con la prima del film omonimo, prodotto da Steven Spielberg e interpretato dalla maggior parte degli attori del film vincitore di 3 premi Oscar. Il videogioco comincia esattamente dove il film terminava: non solo i dinosauri hanno preso pieno possesso dell'isola, ma un gruppo di Velociraptors è riuscito addirittura a raggiungere la terraferma, divorando gli indigeni della zona. Il vostro obiettivo sarà quello di stanare i lucertoloni assassini, utilizzando armi di ogni genere. Al momento si sa poco altro del gioco, se non che la violenza digitale di **JP2** sarà molto più intensa ed esplicita di titoli come **Total Carnage** o **Smash TV**. Le primissime immagini del gioco sul prossimo numero.

Flash

Forse le teste non girano, ma di sicuro cadono...

Grandi manovre strategiche in casa Nintendo. Come già annunciato sul numero scorso, il leader indiscusso della compagnia giapponese è furente con Arakawa, ritenuto responsabile delle recenti difficoltà della filiale americana. Puntuale il semi-siluramento: all'inizio di marzo Howard Lincoln è diventato il nuovo presidente della Nintendo of America, accanto a Minoru Arakawa, che tuttavia manterrà - almeno per il momento - la sua posizione. A metà marzo, invece Alan Dickinson, direttore di una delle più importanti catene di negozi inglesi è diventato il nuovo manager del marketing e delle vendite della Nintendo of Europe.

Play More, Pay Less

Casualmente, la Nintendo of Europe ha cominciato una radicale politica di abbassamento dei prezzi per contrastare l'egemonia dei rivali della Sega. Il primo passo è stato quello di creare un super package che include il Super NES, un joypad, **Super Mario All-Stars**, il Super Scope e una cartuccia con sei titoli (tra cui **Blastris** e **Lazerblazer**), commercializzandolo al prezzo di 129 sterline. Intanto il prezzo della confezione che include Super NES, **StarWing** e un solo joypad è sceso definitivamente da 129 a 99 sterline.

Viewpoint

No, non ci riferiamo ai "pareri della redazione", quanto piuttosto ad un eccezionale sparafrotto per Neo Geo. Orbene, il migliore clone di **Zaxxon** che la storia ricordi sarà presto disponibile anche per SNES, dal momento che la American Sammy intende commercializzarlo questa estate. **Viewpoint** occuperà 16 Mbit di memoria. Cicca bum.



"Punto di Vista". Certi titoli sono veramente idioti...

And The Oscar Goes To...

Le principali riviste di videogiochi d'Europa

KUNIO KUN NO ODEN

Casa: Technos Japan
Genere: Puzzle Game
Uscita: Giugno
Supporto: Cartuccia 4 MBit

Non ho parole: è appena uscita la seconda parte delle avventure del moccioso più pestifero del Giappone e già ne è stato editato un seguito. Ma che genere di gioco potrà mai caratterizzare una cartuccia avente come personaggio una peste del genere? Un picchiaduro? Un platform? Un Action come il precedente. Iie, janai yo! Un bellissimo puzzle game, ovviamente. Una sorta di rielaborazione al solito tema di **Tetris** in cui poter sfidare la macchina o un secondo giocatore. Sperem...



L'UNO-DUE DELLA US GOLD

Una delle più importanti software house della Vecchia Inghilterra, la US Gold, si appresta a monopolizzare le classifiche di tutta Europa con due titoli cattivi, entrambi previsti per giugno. Il più interessante è, senza dubbio, **World Cup USA '94**, il gioco ufficiale dei Mondiali americani, della cui programmazione si sta occupando la Tiertex. La beta che abbiamo visionato non era niente male, anche se contro **Kick Off 3** e **Fifa International Soccer** (vedere gli speciali), non sarà facile imporsi. Un particolare simpatico: tra le nazioni in gara, la Tiertex ha inserito anche l'esclusa Inghilterra... Patriotismo videoludico o sense of humour britannico? Lasciamo a voi il commento...

WORLD CUP STRIKER

Casa: Elite
Uscita: Maggio
Versione: Super Nes
Genere: Sportivo
Supporto: Cartuccia 8 Megabit

Oh, uno non fa in tempo a girarsi che salta fuori una simulazione calcistica... Sarà forse perché mancano poche settimane ai Mondiali americani? Ma nooo, si tratta di una pura e semplice coincidenza! Fatto sta che la Elite si appresta a sfornare **World Cup Striker**, alias **Striker 2**. Ora, non si tratta di un semplice update alla maniera della EA, ma di un gioco in gran parte rivoluzionato rispetto al primo episodio. Vai con il listone: oltre ad una grafica in parte ridisegnata e a un numero maggiore di animazioni, **WCS** è compatibile con il Multitap, incorpora una battery back-up, vanta una nuova prospettiva per i calci di rigore, include 32 calci di punizione e/o d'angolo selezionabili, nonché un'opzione per i falli, lanci a tutto campo e passaggi con il tacchetto, quattro competizioni, sprite più grossi e massicci... Il tutto in otto megabittoni... Prevista anche la versione Game Boy... Che si riveli la sorpresa dell'anno?



SUPER CONSOLE NEWS NETWORK

Flash

hanno selezionato i migliori videogiochi dell'anno. I (discutibili, almeno un po' secondo noi) candidati al titolo di "Gioco del 1993" sono: **Street Fighter 2 Turbo**, **Aladdin**, **Super Mario All Stars**, **Mortal Kombat** e **EA Fifa Soccer**. Il vincitore sarà annunciato durante l'ECTS che si terrà a Londra tra il 10 e il 12 aprile. Sul prossimo numero di SUPER CONSOLE potrete leggere un esauriente resoconto sulla fiera videoludica più importante del Vecchio Continente.

Can You Feel It?

Simon Harris, la mente dietro a MC Mario and the Ambassadors of Funk, si appresta a lanciare un album totalmente maranza, intitolato **Super Mario Compact Disco**. Si tratta di una collection di canzoncine ispirate al popolare idraulico della Nintendo. Harris intende quindi remixare la colonna sonora di **Street Fighter 2**, dandogli una sonorità techno. Il buon Simon non è un novellino ma può vantare remix massicci di canzoni realizzate da Ice-T, James Brown, Curiosity Killed the Cat... Ricordate inoltre il mito house degli anni '80, **Bass (How low can you go?)**... Sempre lui...

Furia Fatale Speciale

Fans del genere dei picchiaduro, questa notizia è per voi: la Takara sta lavorando al beat'em-up definitivo, o almeno così sostiene. Trattasi di **The Battle of Destiny**, un giochillo che incorpora i personaggi di **Fatal Fury**, **Samurai Showdown**, **World Heroes** e **Art of Fighting**!!! Provate ad immaginare un incontro tra Andy Bogard contro un samurai giapponese, oppure una maxi-rissa tra un Muscle Power wrestler e Robert Garcia, con la partecipazione di Terry Bogard... Prime foto sul prossimo numero di SUPER CONSOLE... Ah, già che ci sono, confermo che la Takara sta contemporaneamente programmando **Fatal Fury Special** (SNES): il gioco vanta quattro nuovi personaggi, nuove tecniche di attacco e la possibilità di utilizzare i quattro boss (cosa già possibile in **FF2** grazie a un cheat-mode diligentemente pubblicato sul primo numero di SUPER CONSOLE). Atteso un cameo di Ryo direttamente da **Art of Fighting**. Non è tutto, **Fatal Fury Special** è più veloce del 15% rispetto al precedente. Groovy!

Abacus, arriviamo!

Dal 5 al 9 maggio non perdetevi la megafiera ultracomputeristica dell'Abacus alla Fiera di Milano: perché? Per il multimediale, per il software ultrasofisticato, per i monitor a risoluzioni galattiche? No, perché ci siamo NOI, la redazione più modesta della storia!

CANNON FODDER

Casa: Virgin
Genere: Unico
Uscita: Maggio
Versione: Super NES
Giocatori: 1

Universalmente considerati uno dei team di sviluppo più geniali del mondo, i Sensible Software hanno recentemente droppato la Sony, per la quale avevano realizzato **Sensible Soccer**, per passare alla Virgin. Attualmente stanno lavorando a due progetti per SNES. Il primo è **Cannon Fodder**, praticamente una sdrammatizzazione videoludica di **Platoon**, il film, operata con la rotondità degli sprites e una violenza al limite della comicità. Si tratta di uno dei giochi più originali del 1993, e potete stare certi che la versione Nintendo sarà altrettanto massiccia. Il secondo prodotto è **Sensible Golf**, del quale attualmente si conoscono pochi dettagli. Vi rimandiamo al prossimo numero per altre scottanti rivelazioni sui Sensible...

SHAQ-FU

Casa: Electronic Arts
Genere: Picchiaduro
Uscita: Settembre
Giocatori: 1
Versione: Super NES

Ok, preparatevi al picchiaduro più assurdo della storia: Shaquille O'Neal, campione degli Orlando Magic, impegnato in risse e pestaggi vari nel nuovo gioco della EA! Non vi stiamo prendendo in giro, è tutto

vero: **Shaq-Fu** (o **Shak-Fu**) rappresenta il primo tentativo della EA di diversificarsi dal genere meramente sportivo, pur continuando ad utilizzare nei suoi giochi i campioni di varie discipline. Cos'è, dopo la mazzata inflitta dall'Acclaim con **NBA Jam**, la software house di San Mateo ha deciso di abbandonare il settore di cui fino ad oggi è stata la protagonista indiscussa? Boh, fatto sta che oltre a **Shaq-Fu** la EA sta lavorando anche a **Michael Jordan Adventures**... Pazzesco!

VIRTUAL BART

Casa: Acclaim
Genere: Automobilistico
Uscita: Maggio
Giocatori: 1
Versione: SNES

Torniamo a parlare dell'ennesimo videogioco ispirato alla serie animata dei

Simpsons (no, dico, ma vuoi mettere con **Beavis & Butt-Head**? Mike Judge rules, huh huh huh...). Trattasi di un super-clone di **Mario Kart** che fa un uso altrettanto massiccio del Mode 7. Oltre a Bart Simpson troveremo anche Dino Bart (non c'entra una fava, ma ormai i dannati lucertoloni sono tornati in auge per merito/colpa del duo Crichton/Spielberg)... Cose belle...



DENJINMAKAI

Casa: Banpresto
Genere: Azione
Uscita: Giugno
Supporto: 16 MBit

Aridaie. Altro ennesimo action sulla scia del recente **Sonic Blastman**

2 dalla Banpresto che finalmente esce dai soliti canoni dell'SD. Naturalmente solito set composto da tre giocatori: ragazzino nerboruto dal nome in traducibile, pulzella dotata di zampe feline e artigiani di nome Iyo e un agile cyborg corazzato di nome Belver (o Belva che dir si voglia). Naturalmente sarà possibile scontrarsi in due contro la macchina attraversando il solito fottio di schermi a scorrimento orizzontale infestati dai nemici più svariati. Presenti anche le classiche smart bomb e mosse speciali diverse per ogni personaggio.

FIGHTERS HISTORY

Casa: Data East
Genere: Picchiaduro
Uscita: Maggio
Supporto: Cartuccia 20 MBit



Aridaie cò sti' picchiaduro clonati sempre dal medesimo gioco (inutile dire quale...). Fortunatamente i ben venti mega di capienza di questa cartuccia conferiscono al suddetto picchiaduro una grafica davvero fuori dal comune, con sprite enormi e ben disegnati. Set composto da nove diversi personaggi e da due boss finali. Il numero di mosse sarà qualcosa di inverosimile, tra normali e speciali naturalmente.

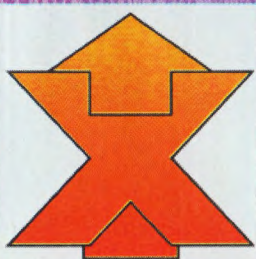
PRECISAZIONE!

Saturday Night Slam Masters e **Muscle Bomber** sono rispettivamente la versione americana e giapponese del medesimo gioco...

VOCI DI CORRIDOIO

* Forse qualcuno di voi si ricorderà di due grandissimi giochi che hanno letteralmente fatto la storia dei videogames: **Elite** e **Virus**. Orbene, la Hybrid Software starebbe lavorando alle conversioni per SNES, ma la cosa interessante è che nessuno dei due giochi farà uso chip SFX, pur essendo caratterizzati da una quantità epocale di poligoni...

* La versione Nintendo di **Mortal Kombat 2** (Acclaim, 24 Mbit, settembre) sarà censurata delle fatalities come per il primo episodio. Della conversione si sta nuovamente occupando la Sculptured Software, il cui primo lavoro non aveva tuttavia convinto del tutto i tipi della Bally/Midway... A proposito del coin-op... Forse non tutti sanno che nelle sale giochi di tutto il mondo circolano almeno cinque differenti versioni di **Mortal Kombat 2**, che si differenziano tra di loro in base al numero di fatalities disponibili. Cose belle



► SPECIALE ◀

Ebbene sì, fratelli... La Capcom ci rifila di soppiatto un'ennesima "nuova versione" del celeberrimo picchiapicchia ad incontri... **SUPER CONSOLE** si è immediatamente precipitata in sala giochi per saperne di più...

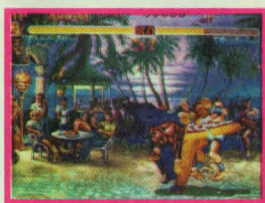
Sono presenti tutti i sedici lottatori della versione "normale", ma in questo "pseudo-sequel" li vedrete combattere a velocità assai maggiore. Fondamen-



talmente tutti i personaggi vantano nuove e devastanti supermosse: Blanka è capace di effettuare movimenti in



scivolata come il buon Dhalsim, Ken utilizza lo stesso attacco con ginocchiata sul crapone caratteristico di Honda, mentre Dhalsim può sparare palle di fuoco in aria. Una delle novità più interessanti è il Tiger-Uppercut di Sa-



STREET FIGHTER II TURBO



gat, in grado di dimezzare l'energia dell'avversario.



Ma le cose migliori sono i Super Attacchi. Funzionano così: quando eseguite una mossa speciale e la barra di energia posizionata

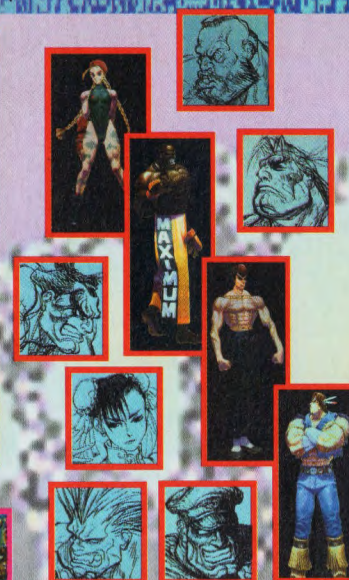


sull'estremità inferiore dello schermo è al massimo, potete scagliarvi contro l'avversario con un attacco poderoso. Ryu può lanciare una palla di fuoco che infligge cin-

que hit di danno, mentre il punch-attack di Fei-Long può sottrarne addirittura sei! Che dire poi del Tiger-Genocide di Sa-



gat? Si tratta di una combinazione tra ginocchiata e pugno devastanti a ripetizione. Cattivissimi!



La mossa di introdurre questo update a pochi mesi dall'introduzione di **Super Street Fighter 2** si spiegherebbe solo con il tentativo di contrastare il successo di **Mortal Kombat 2**, prima dell'uscita - più volte posticipata - di **Street Fighter III**. La domanda che tutti si pongono è: la versione Nintendo



che uscirà verso la fine di giugno (32 Mbit), vanterà o no le innovazioni della versione **Turbo**? Si vocifera che ne vedremo solo alcune, ma saremo più precisi sul prossimo numero...



Citadel: il Super NES non sarà più lo stesso!

Potevamo limitarci a presentarvi la super anteprima di **Stunt Race**

FX, ma come potevamo ignorare gli altri titoloni che incorporano il chip SFX? Ecco quindi un update imperdibile su **Starwing**

2, **Powerslide** e il massiccissimo dell'**Electro-brain**... E le teste cominciano a girare...

CITADEL

Casa: ElectroBrain
Genere: azione
Uscita: Estate '94

Sviluppatore: Argonaut
Formato: Cartuccia 4 o 8 Mbit

Starwing 2, **Stunt Race FX** e **Citadel** hanno un comune denominatore: sono tutti basati sulla tecnologia SFX2. Il team inglese degli Argonaut, già responsabile del primo **Starwing** sta lavorando contemporaneamente a tutti e tre i giochi. Come faranno a non confondersi? Bah, fatto sta che **Citadel**, a differenza di **Starwing 2** e di **Stunt Race FX** uscirà sotto etichetta Electrobrain, e non Nintendo. Un quarto gioco chippato, **Transformers**, sarà invece distribuito dalla Takara. Ma ora bando alle ciance: it's time for **Citadel**!

MECHA DESIGN

La prima cosa da sapere a proposito di **Citadel** è che questo gioco va nettamente al di là di **Starwing** per quanto riguarda il metodo di controllo. Ricorderete tutti che **Starwing**, pur essendo tecnicamente impressionante, era piuttosto limitato per quanto riguarda la libertà di movimento. Detto in parole povere: dovevate sempre e comunque seguire dei pattern prefissati, anziché spaziarvi liberamente per lo schermo. **Citadel** invece vi offre la possibilità di muovervi letteralmente a 360°: potete andare dove vi pare, insomma. Non sarete più costretti a massacrare un avversario gigante per poter proseguire nell'avventura: potrete semplicemente aggirarlo, se preferite. La trama di **Citadel** è un semplice pretesto per giustificare un po' di sana violenza digitale: gli avversari della vostra multinazionale hanno sottratto tutti i dati relativi a delle nuove tecnologie militari per rivenderle ad uno stato nemico e tocca a voi recuperare i piani prima che finiscano nelle mani sbagliate... Come? ovviamente blastando i tarpani a più non posso. Sapete cosa vi dico? Comincia già a piacermi.

POTENZA DELL'SFX2

Sono in pochi a sapere che l'originale chip SFX era in realtà costituito da due processori che collaboravano in parallelo. La stessa cosa avviene anche per l'SFX2. Ma il chip upgradato, questa volta, lavora ad una velocità complessiva di circa 21 Mhz, quasi il doppio rispetto al primo SFX! Questo significa che da ora in poi vedremo giochilli molto più veloci e massicci, ma anche che sono finiti i tempi dei rallentamenti e dei flickerii una volta per tutte! Laddove in **Starwing** l'SFX si occupava semplicemente di accelerare i calcoli per muovere i poligoni pieni sullo schermo, in **Citadel** l'SFX2 gestisce direttamente le informazioni relative al video oltreché alla grafica: il chip controlla in tempo reale le animazioni 3D e i calcoli necessari per muovere in maniera sufficientemente fluida tutti i poligoni! E' come se il Super NES fosse diventata una console cinque, sei volte più potente... La grafica è dannatamente massiccia: se ne è occupato nientepododimeno che Michael Powell, che ha all'attivo titoli come **Powerdrome** e **SubWar 2050** per Amiga e PC.

MINDI, CHE STORIA!

La caratteristica peculiare di **Citadel** è costituita dalla possibilità di alterare la forma e - conseguentemente - le prestazioni del vostro mezzo in qualsiasi momento di gioco. Un momento pilotate un mech ultra-carenato di gioco. Un attimo dopo, con la semplice pressione di un tasto del joypad, potete trasformarvi in un carroarmato mega-carenato per massacrare tutti i tarpani che osano interferire con i vostri piani! Come dite? Nessuno dei due mezzi vi soddisfa? Beh, potete sempre switchare in favore di un caccia alla **Starwing**, per stroncare l'invadente aviazione nemica! Ultimo ma non meno importante: c'è persino un mezzo difensivo da utilizzare nei momenti di emergenza... Lo sprite principale è costituito da oltre novanta frame: molti di più rispetto al Fox McCloud di **Starwing**.

OCIO A NON PERDERSI!

Citadel non è un blastatutto dozzinale. Vi offre anche la possibilità di esplorare un'area di gioco immensa. In questo senso, fondamentale è la possibilità di automappare le zone visitate: l'area di gioco è così grande che è facililissimo smarrirsi. Il computer non mancherà di intervenire con dei lapidari "Be more Careful!" (fate più attenzione!) quando il vostro livello di energia scenderà pericolosamente... Occhio alle imboscate... **Citadel** include sei livelli e tre missioni iniziali, per prendere confidenza con il mezzo.

SFX GAMES!

GIGANTI DI FINE LIVELLO

Il texture mapping è uno dei punti di forza di **Citadel**, e non mancheranno inoltre mostri di fine livello semplicemente epocali. La Argonaut sta lavorando proprio in queste settimane ai boss finali, e ci hanno riferito di prepararci a qualcosa di veramente grosso. Non vediamo l'ora di metterci le mani sopra!

Ancora Citadel:
StarWing in confronto sembra Asteroids!



STARWING 2

Casa: Nintendo
Genere: Sparatutto

Sviluppatore: Argonaut
Uscita: Dicembre '94

StarWing 2 è uno dei progetti meglio custoditi dalla Nintendo. Pensate che nemmeno noi siamo riusciti ad ottenere un singolo screenshot! Tuttavia siamo riusciti comunque a scoprire un paio di cose veramente interessanti, di cui vorremmo rendervi partecipi. Innanzitutto, il game designer di **StarWing 2** è proprio Lui, Shigeru Miyamoto, il creatore di **Mario** e di **Zelda**, che ha collaborato con la Argonaut per creare un gioco epico. In questo attesissimo sequel potrete pilotare il vostro astrocaccia in ogni direzione: 360° di libero movimento, una grande innovazione rispetto al primo episodio. Uno split-screen "a prova di rallentamento" garantirà il gioco a due giocatori, e questo dovrebbe assicurare un divertimento addirittura doppio. **StarWing 2** potrebbe essere presentato in anteprima a Chicago e, boy, ci saremo. Oh, se ci saremo...

ARGONAUT SOFTWARE

Fondata da un sedicenne di nome Jez San, la Argonaut può essere considerata oggi come una delle più importanti software house del pianeta Terra. Oltre ad aver creato alcuni grandi classici per home computer (**Starglider** su tutti), la Argonaut collabora da circa due anni con la Nintendo, per la quale sta attualmente producendo i primi giochi per Project Reality.

POWERSLIDE

Casa: Elite
Genere: Automobilistico

Sviluppatore: Argonaut
Uscita: Settembre

Powerslide potrebbe rivelarsi la sorpresa dell'anno. La Elite è convinta di avere per le mani il migliore gioco di corsa della storia, persino superiore a **Stunt Race FX**, sebbene i due giochi siano piuttosto differenti tra di loro. Il gioco non sarà disponibile se non verso la fine del 1994, ma secondo noi vale proprio la pena di aspettare. Alcuni programmatori della Elite, interpellati telefonicamente a proposito di **Powerslide**, ci hanno detto:

"Con questo gioco vogliamo creare LA simulazione di corsa per il sedici bit Nintendo. Abbiamo speso un sacco di lavoro per riprodurre l'esatto modo in cui una macchina sgomma, ruota e accelera, e il risultato va visto per essere creduto. Non è stato ignorato alcun dettaglio, persino il modo in cui le ruote reagiscono a seconda dei differenti tracciati sui quali vengono impiegate. Per ottenere migliori prestazioni dal vostro mezzo dovrete utilizzare delle sospensioni più sofisticate, e così via. La maggior parte della programmazione è avvenuta su un PC, quindi abbiamo trasportato tutto il codice direttamente su un Super FX. Il gioco finale includerà un modo a due giocatori "head-to-head" e la velocità sarà di circa 21 Mhz"

L'Elite sta lavorando ad un secondo titolo chippato, provvisoriamente intitolato **Dirt Racers**. Contiamo di presentarvi le prime foto sul prossimo numero di SUPER CONSOLE. Vi anticipiamo che è molto simile a **Powerslide**, incorpora un sugoso modo a due giocatori e non uscirà che a Natale...



La macchinetta skizza di bella... Grande Elite!

SCHEDA TECNICA SFX2

Velocità:
Poligoni al secondo:

21.477 Mhz
tra 5,000 e 10,000 (30%
in più rispetto all'SFX 1)
4, 16, 256 colori

Modi Grafici Supportati:

Precisazione: il chip contenuto in **Virtua Racing** per Megadrive presenta caratteristiche analoghe al Super FX2, ma può utilizzare dei modi grafici abbastanza "primitivi". In **Stunt Race FX**, ad esempio, potrete apprezzare tutti i 256 colori visualizzabili su schermo dal Super NES, mentre **Virtua Racing** (MD) ne presenta solo 16. La velocità, in entrambi i casi, è di 12-15 frames al secondo circa.



Di nuovo
Citadel!
Questi
poligoni
farebbero
felice un
geometra!



ESCLUSIVO: KONAMI

Prosegue il nostro viaggio nel mondo delle software house che "contano", alla ricerca dei titoli più succosi che ci faranno divertire nel corso dell'anno. Dopo le speciali sulla Capcom, apparso sul numero scorso di Super Console, è quantomeno obbligatoria una fermata in casa Konami. In questa Super intervista potrete conoscere le importanti rivelazioni proferite dai creatori di Parodius, Castlevania e Super Contra, quindi il mio consiglio è mettere in pausa NBA Jam, stopparsi un miccino e leggere quanto segue.

a cura di Matteo Bittanti

CHE STORIA!

Situata a Osaka, seconda città del Giappone per dimensioni, la Konami monopolizza l'attenzione dei fanatici dei videogames da un

Solo pochi anni fa sperare di combattere con Boss Bee era un sogno impossibile! E aspettate di vedere cosa combineranno col Project Reality!

quarto di secolo, una vera eternità in un settore come quello del divertimento elettronico, caratterizzato da vere e proprie rivoluzioni a cadenza pressoché annuale. Anyway, era una normale mattina del 1969, il mondo stava ancora attraversando i postumi della sbornia della rivoluzione studentesca e della protesta giovanile, quando un ragazzo con la testa sulle spalle - Kagemasa Kouzuki - decise che di fiorellini, capelli lunghi e spinelli ormai ne aveva piene le scatole, e fondò quindi la Konami. E Konami fu. Ora, apriamo una parentesi: nel 1969 i dinosauri erano già scomparsi da un pezzo, c'era già la televisione, ma i videogiochi e MTV erano ancora a

venire. In parole povere, se la preistoria era già finita, il Medioevo era appena cominciato. Già allora Kagemasa era dotato del talento e delle capacità per creare i più incredibili videogiochi della storia, ma, per sua sfortuna non esisteva un mercato particolarmente florido, anzi - per essere sinceri - un



FACT SHEET

Nome: Konami of Japan
Fondata: 1969
Quartier Generale: Osaka, Giappone
Centro di Sviluppo: Kobe, Giappone
Filiali Estere: America, Inghilterra, Francia, Germania
Maggiore Successo: Super Contra Wars (SNES)
Sviluppa per: SNES, GB, NES, MD, MCD, PC Engine Duo, Coin-Op. Prossimamente Sony PS-X, Sega Saturn e 3DO.
Presidente: Kagemasa Kouzuki

Batman Returns è stato un serio contendente di Final Fight, per cui l'attesa per Batman: the Animated Series è davvero grandel



mercato dei videogames non esisteva del tutto. Nell'attesa che qualcuno lo creasse, decise di tentare nel settore delle pubblicazioni per l'infanzia e nei giocattoli. Fu un periodo tristissimo. Poi, un giorno, uno yankee brufoloso di nome Nolan Bushnell sparanzato sotto un albero - osservò una mela staccarsi dal ramo e cadere al suolo. Fu una folgorazione: Nolan esclamò "Eureka!", colse in un baleno il senso della vita e,

mezz'ora dopo, creò Pong, l'Atari, un mercato da miliardi di dollari e Super Console. Kagemasa ovviamente non aspettava altro. Nei primi anni Settanta, quando l'industria allora pionieristica del divertimento elettronico cominciava a muovere i suoi primi passi la Konami raccolse la mela al balzo e decise di cavalcare l'onda lunga del neonato settore dei videogames, prevedendone un roseo futuro. La lungimiranza di

Kagemasa fu ricompensata. I primi riconoscimenti a livello internazionale, arrivarono sul finire degli anni Settanta, principalmente grazie al coin-op **Astro Invaders**. Non si può certo dire che si trattò di un successo inaspettato, perché la Konami si era fatta un mazzo tanto. Ma andiamo avanti.

DOES IT BETTER

L'ANNO DEI COIN-OP

La Konami è tornata all'assalto delle sale giochi con quattro favolosi titoli che presto invaderanno anche l'Italia. Il primo è **Gradius IV**, immancabile sequel di una saga sparattutto che definire epica è forse un miccino banale. Proseguiamo con **Parodius '95**, demenzialità a go-go per grandi e piccini; **Racin' Force**, una simulazione automobilistica che ricorda **Wec Le Mans**. Per concludere con **Golfin' Greats**, una accurata simulazione di golf. Esigiamo che i primi due vengano convertiti per SNES. Dai, dai, dai, lo voglio, lo voglio, dai, vi prego in ginocchio, dai, faremo i bravi, dai, mamma, il leccalecca, dai, dai, dai...

E VENNE LA NINTENDO

Se è indubbio che la Konami deve la sua fortuna alla Nintendo certo va sottolineato che, d'altra parte, se la Nintendo non avesse avuto tra i suoi sviluppatori la Konami, oggi forse non sarebbe diventata un colosso del divertimento elettronico. Vabbé, non esageriamo... fatto sta che, insieme alla Capcom, la Konami ha permesso che il NES diventasse un oggetto di culto,

Delle due conversioni di Sunset Riders, quella per Super Nes è decisamente la più fedele. Modestamente...



Con Goemon 2 la Konami ha dimostrato la sua capacità di sviluppare idee innovative e di creare una formula vincente!



posseduto e venerato da milioni e milioni di teenagers giapponesi e americani. In termini di profitto, la Konami poi deve ringraziare il Super Famicom: nel 1991, dopo la commercializzazione del 16-bit Nintendo, i suoi introiti sono quintuplicati. E noi intanto protestiamo per i prezzi esagerati dei videogames... Maledetti. Oggi, il più importante

centro di sviluppo della Konami è situato a Kobe, a mezz'ora di macchina da Osaka. Con la promessa mai mantenuta di un viaggio premio a Cesenatico con Orietta Berti, la grande "K" è riuscita a reclutare i migliori 100 programmatori del Giappone, li ha rinchiusi in un edificio prefabbricato circondato da fossato e coccodrilli

e li ha gentilmente invitati a sfornare i migliori giochi della storia per Super Famicom. Così si spiegano i vari **Castlevania**, **Super Contra**, **TMNT** etc. A questi giochi lavorano a tempo pieno team composti da un minimo di 10 a un massimo di 15 programmatori. I risultati sono sotto gli occhi di tutti. Dopo aver conquistato il mercato giapponese con coin-op e giochi per

console semplicemente epocali, la Konami ha aperto nuove filiali in America ed Europa, come potrete leggere anche nell'intervista. Il principale successo a livello commerciale della Konami europea, in particolare, è l'ultimo capolavoro di David Braben, **Frontier - Elite II**, per Amiga e PC. La versione per SNES è in fase di programmazione... Siamo arrivati ai giorni nostri, quindi sentiamo le rivelazioni del rappresentante della Konami of Japan che abbiamo diligentemente intervistato...

PROJECT REALITY

SUPER CONSOLE: State sviluppando videogiochi per il Project Reality? Se la risposta fosse affermativa, potreste rivelarci di che cosa si tratta, o almeno che cosa dobbiamo aspettarci dal mostro a 64-bit della Nintendo?

KONAMI: Siamo molto interessati al Project Reality, e lo sosterremo al momento del lancio con diversi titoli, anche se, per ora, la Nintendo non ha ancora fornito le



Sarà anche un po' facile, ma Axelay dimostra il talento della Konami nel creare scenari epocali!

specifiche tecniche definitive della console, e per questo siamo in "stand-by". Generalmente, consideriamo positivo il lancio di nuove macchine, ma sviluppiamo solo per quelle che riteniamo vincenti dal punto di vista tecnologico. Riteniamo che tra la fine del 1994 e l'inizio del 1995 avverrà una vera e propria rivoluzione nel settore videoludico: assisteremo al lancio di macchine da gioco veramente potenti, soprattutto se paragonate a quelle attuali. Sarà una situazione estremamente caotica, e solo verso la fine del 1995 sarà chiaro a tutti quale o quali di queste piattaforme saranno state in grado di creare un nuovo mercato e di imporsi su quelle attuali. Non è nemmeno sicuro che ciò avvenga. Molte delle macchine



KONAMI DOES

già in commercio e che saranno commercializzate nei prossimi mesi non sopravviveranno. Ma la Nintendo ha ben poco da temere: l'accordo con la Silicon Graphics le assicura un grande vantaggio sulla concorrenza. Il Project Reality sarà in grado di fare cose incredibili: provate ad immaginare giochi basati sulla stessa tecnologia impiegata per realizzare film come Terminator 2. Il PR offrirà ai programmatori la possibilità di esprimersi in maniera assolutamente

America? Come vi siete organizzati?

KONAMI: Dunque, a Kobe, in Giappone, possiamo contare su tre specifici gruppi di Ricerca e Sviluppo, stanziati nel nostro quartier generale. Questa tripartizione

permetterà di creare videogiochi più vicini alla cultura occidentale e che possano essere apprezzati soprattutto dal pubblico americano, che da solo costituisce il mercato più importante del mondo, al di fuori di quello giapponese.

tipo di giochi, beh, fatecelo sapere...

IL SUPER NES NEL 1994

SUPER CONSOLE: Quali sono i vostri progetti più interessanti per il 16-bit Nintendo, in questo '94? Vi concentrerete sui sequel o svilupperete allo stesso tempo giochi completamente nuovi?

KONAMI: Il primo gioco che uscirà sarà **Tiny Toons Sports**. Quindi sarà la volta di **Batman: The Animated Series**, che presenta alcune delle animazioni originali della Warner Bros (la versione per GB è recensita a pagina 78, ndr). Inoltre commercializzeremo anche **Biker Mice From Mars** e stiamo attualmente discutendo la possibilità di acquistare i diritti di alcuni progetti di un importante sviluppatore americano.

POSSIBILI CONVERSIONI DA COIN-OP

SUPER CONSOLE: Vedremo altre conversioni da giochi da sala, quest'anno?

KONAMI: Al momento non abbiamo intenzione di convertire alcuno dei nostri coin-op. Tuttavia, dal momento che abbiamo sviluppato e sviluppiamo alcuni dei videogiochi più innovativi e popolari di sempre, come **Run And Gun**, **Metamorphic Force**, **Monster Maulers** etc. Abbiamo la possibilità di farlo in qualunque momento.

IL FUTURO DEL NES E DEL GAMEBOY

SUPER CONSOLE: Continuerete a supportare il NES e il Game Boy in questo 1994 e oltre?

KONAMI: Il Game Boy è e resta una delle console più vendute del mondo, e - nel settore dei portatili - non ha semplicemente rivali, soprattutto in Europa. Dove continuerà a vendere bene, noi continueremo a

SNES RULES!

Oltre ai titoli citati nell'intervista, sappiamo che in questo 1994 sarà commercializzato sotto etichetta Konami anche il seguito di **Pop'n Twin Bee**, e la versione Nintendo di **Rocket Knight Adventures** (vedi SC3). La notizia troppo sugosa, però, è che **Castlevania IV** potrebbe finalmente fare la sua apparizione per il 16-bit Nintendo. Stay tuned for more...

Ed ecco anche un massiccio gioco di golf! Arnold Palmer Golf vi regala tutte le sensazioni del golf vero!

Anche il mercato europeo resta molto importante per noi. I team di sviluppo in Europa hanno le antenne sintonizzate su ogni commento della critica specializzata sui nostri prodotti e sulla risposta del pubblico ai nostri giochi. Accettiamo volentieri consigli e suggerimenti, quindi se volete un certo

Super Contra è il terzo di una serie di grandiosi giochi d'azione ammazzatutto. Con questo gioco la Konami ha decisamente superato se stessa!



libera. Infatti, sin da adesso abbiamo in mente almeno due progetti che concretizzeremo nei prossimi mesi, ma di cui preferiamo non parlare ora.

SUPER CONSOLE: Parliamo del Super NES. E' in Giappone che create i vostri fantastici giochi, oppure in

non è casuale: in questo modo possono dedicarsi a tempo pieno allo sviluppo di videogiochi per una singola piattaforma. E' la loro assoluta specializzazione che ci ha permesso di creare grandi giochi. Oltre a questi, proprio in questi giorni stiamo allestendo un nuovo team di sviluppo negli Stati Uniti. Questo ci

IT BETTER

VIDEOGRAFIA HONAMI SNES

Titolo	Voto Redazione
Gradius III	32%
Super Contra Wars III	91%
TMNT IV	75%
Super Castlevania IV	87%
Axelay	80%
Prince of Persia	81%
Super Parodius	93%
Tiny Toons	79%
Cybernator	89%
Batman Returns	88%
TMNT:	
Tournament Fighters	62%
(Super Console 1)	
Rainbow Bell Adventure	92%
(Super Console 2)	
Zombies Ate	
My Neighbors	90%
Lethal Enforcers	68%
(Super Console 3)	
Sunset Riders	77%
Pop'n Twin Bee	81%
Ganbare Goemon	90%
Ganbare Goemon 2	88%
(Super Console 2)	

supportarlo. Al momento, i team di Ricerca & Sviluppo sono molto impegnati a sviluppare nuovi giochi per tutte e tre le piattaforme Nintendo. Ora come ora posso dirti che stiamo contrattando con uno sviluppatore esterno per realizzare la versione Gameboy di **Super Contra Wars III** e **Rocket Knight Adventures**. Non abbiamo abbandonato il NES, e quando abbiamo

per le mani dei titoli "potenti", li commercializzeremo anche per l'8-bit Nintendo.

NUOVE LICENZE

SUPER CONSOLE: Avete intenzione di lanciare altri videogiochi su licenza per SNES?

KONAMI: Abbiamo recentemente acquistato i diritti di un nuovo e divertentissimo cartone animato della Warner Bros:

Pochi giocatori sono riusciti ad arrivare fin qui! Zombies è decisamente massiccio e diventa duro molto presto. Con i suoi 55 livelli, beh, sono proprio cavoli!

Animaniacs.

Attualmente stiamo realizzando il gioco ufficiale che uscirà verso la fine di quest'anno per tutti i principali formati.

ANCORA PIU' LETALE

SUPER CONSOLE: Vedremo presto nuovi giochi compatibili con il Justifier, la pistola laser di Lethal Enforcers? Dopo il Multitap, commercializzerete nuove periferiche per SNES?

KONAMI: Stiamo valutando la possibilità di realizzare la versione per Super NES di **Lethal Enforcers II** che sarà molto più sofisticato del primo episodio (*Meno male*, ndr). Sarà inoltre il primo titolo ad essere interamente sviluppato dal nostro team di sviluppo di Chicago. Posso

La Konami non si occupa solo di platform e soprattutto: Track and Field per il NES ne è la dimostrazione!

rivelarti in anteprima che avrà uno scenario tipicamente western. La versione arcade per il mercato americano sarà disponibile la prossima estate. Se sarà ben accolto, la

Chrome Dome si becca una calcagnata da Raffaello: sì, la Konami e le Turtles sono decisamente una bella accoppiata!

versione console uscirà poco dopo. Ma dopo le polemiche scatenate dai media a proposito dell'esplicita violenza del primo **Lethal Enforcers** abbiamo deciso di smorzare i toni del secondo episodio. La versione per SNES è stata vietata ai minori di 13 anni in Inghilterra, ma ci auguriamo che la seconda non lo sarà. Ormai la violenza grafica è diventata un aspetto del gioco che non

possiamo più ignorare quando valutiamo se convertire o meno un gioco da sala. Per quanto riguarda nuove periferiche posso dirti che la nostra filosofia è

quella di lanciarle solo assieme ad un gioco, e non da sole.

CAPOLINEA

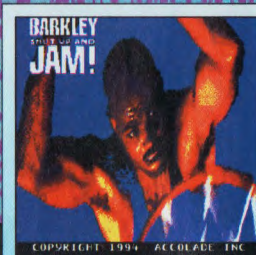
SUPER CONSOLE: C'è qualcosa di radicale distruttivo che non vi abbiamo chiesto e che voi vorreste dirci?

KONAMI: Bah, direi che abbiamo coperto un bel po' di argomenti... Alla prossima, guys!





BARKLEY SHUT UP AND JAM!



CASA

ACCOLADE

DATA DI USCITA

IMMINENTE

GENERE

SPORTIVO

MACCHINA

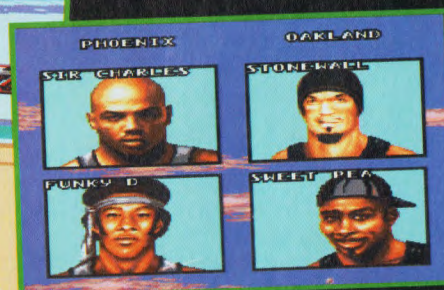
PREVIEW



La pubblicità, sia quella televisiva che quella videoludica, è legata da una tattica di marketing che punta sull'utilizzo di nomi famosi che possano attirare maggiore attenzione su quello che si vuole reclamizzare. Nel caso più specifico del basket è logico che, soprattutto in America

vi dica come si chiama) ha portato alla fama mondiale un altro dei più grandi campioni del basket americano e mondiale: Charles Barkley (vi ricorderete sicuramente la pub-

pleto anche di turbo per le schiacciate, e i giocatori possono scegliere fra numerose città degli Usa, mentre la novità sta appunto nella possibilità di poter giocare più rozzamente nei tipi-



blicità che lo rendeva protagonista in un titanico scontro uno-contro-uno nientepopodimeno che con Godzilla). E' naturale quindi che anche il settore delle console non poteva farsi sfuggire un gioco da basket che potesse sfruttare la fama di questo grande campione ed è per questo che la Accolade ha sfornato **Barkley Shut Up and Jam!** Il formato di gioco è lo stesso usato per **NBA Jam** ma come ha voluto lo stesso Barkley ne dà una immagine più da strada. Difatti, come **NBA Jam** il gioco è un due-contro-due con tutte le regole del vero basket, com-

ci campi "da strada". Le nostre prime impressioni, a parte la grafica delle strade un po' trascurata, sono abbastanza positive ("lo penso positivo perché son vivo perché son vivo" NdSantaz): vuoi vedere che "the round mound of the rebound" ti piazza un colpo vincente da 16 mega all'ultimo secondo?



dove è lo sport più diffuso, vi sia una particolare attenzione a scopo pubblicitario ai grandi campioni dell'NBA. Dopo le dimissioni del mai troppo compianto M.Jordan (un omaggio, un tributo e un riconoscimento da parte di tutta la redazione) la campagna pubblicitaria delle scarpe più famose del mondo (è inutile che



RYAN GIGGS CHAMPIONSHIP SOCCER

PREVIEW



L'ondata è incominciata e fino alla fine dell'estate non sembra destinata a fermarsi. Con i mondiali di calcio ormai alle porte, tutti sembrano voler produrre la LORO simulazione calcistica. Ecco che così vengono scomodate vecchie glorie, come in **Pelè**

pre il cannoniere dei mondiali dell'86 Gary Lineker e quell'obeso di Paul "Gazza" Gascoigne). In questo gioco non sono state inserite opzioni particolarmente innovative e sono stati considerati anche tutti gli aspetti fondamentali per ogni simulazione che si rispetti, compreso il fuorigioco, la gestio-

scegliere fra le nazionali più titolate. Potrete esibirvi in un match singolo, in cui dovrete vedervela in una sfida secca contro un'altra nazionale, oppure lanciaarvi nel campionato del mondo che, dopo una prima fase divisa in gironi, vi vedrà affrontare una serie di sfide ad eliminazione diretta, fino ad arrivare all'assegnazione della Coppa del Mondo. Infine c'è da dire che Carlo Sassi, colui che ha diffuso in Italia il culto della moviola, non dovrebbe trovare niente da ridire su questo gioco. E' stato infatti inserito un efficientissimo replay che vi consentirà di rivedere i gol più belli e gli episodi più dubbi. Se comunque non vi importa più di tanto di rivedere i vostri gol, non riuscirete comunque ad evitare che ve li mostri il telecronista nell'intervallo fra i due tempi.

Soccer, oppure giovani emergenti come in questo **Ryan Giggs Championship Soccer** della Acclaim. Il giovane giocatore del Manchester United, già corteggiato dal Milan la scorsa estate, è entrato così a far parte della folta schiera di giocatori inglesi a cui sono stati dedicati giochi del genere (in testa alla classifica ci sono sem-

ne della formazione e la scelta fra portiere automatico o controllato dal giocatore stesso. Molti giochi sono penalizzati dalla totale impossibilità di creare azioni manovrate o da controlli veramente pazzeschi. Il primo sguardo che abbiamo potuto dare a questo gioco fa supporre che questi difetti vengano evitati. **RGCS** vi permette di



CASA

ACCLAIM

DATA DI USCITA

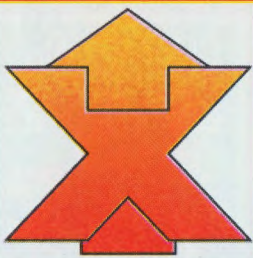
APRILE

GENERE

SPORTIVO

MACCHINA





STUNT

PREVIEW

Una cosa che i giapponesi non conoscevano: i poligoni...

Preoccupati per la sorte del chip SFX2? Tranquilli, ecco a voi in esclusiva per Super Console il chiacchierato **StuntRace FX**! Si tratta della versione rivedita e corretta di **FX Trax** e, come potete

vedere dalle foto qui riprodotte, butta estremamente bene, il che



OPZIONI IN CORSA

StuntRace FX avrà un'opzione di gioco in coppia, ma se vi immaginate qualcosa di simile a **Mario Kart** con il suo split-screen orizzontale, be': avete pensato male. L'hardware del nuovo FX consente ai programmatori di "splittare" lo schermo QUANDO vogliono e DOVE vogliono. Questa opzione non è stata interamente incorporata nella versione che abbiamo visto, ma possiamo certamente autorizzarvi ad aspettarvi qualcosa di incredibile! Oltre a questa intrigante opzione, **StuntRace FX** vedrà inclusa, contrariamente alle convinzioni popolari, anche una opzione di pratica; la cosa fa molto piacere, dato che il gioco ha l'aria di essere tutto fuorché una passeggiata! E se anche questa opzione non bastasse a placare gli appetiti degli appassionati, ce ne sarà una appositamente ideata per i giocatori più aggressivi: si chiamerà infatti **BATTLE TRAX**, e sebbene non sia dato di sapere come si presenterà sullo schermo, la grande "N" sostiene che sarà una cosa molto ma molto bella.

DATE A CESARE....

StuntRace FX è il secondo titolo della serie SFX realizzato dai tipi della Argonaut Software, ai quali si deve **Star Fox**. Se possedete (o avete posseduto) un Amiga, è probabile che abbiate giocato ad alcuni degli altri titoli di loro creazione, come **Starglider** e **Birds Of Prey** (e se volete mandarli su tutte le furie, provate a menzionar loro la versione Amiga di **Afterburner**...). La Argonaut è in effetti l'ideatrice del chip Super FX ed è stata attivamente coinvolta nello sviluppo del lettore di CD per il Super NES prima che la Nintendo cancellasse il progetto (ma questa è un'altra storia). I coder della Argonaut sono stati ospitati al quartier generale segreto della Nintendo, per lavorare in collaborazione con Shigeru Miyamoto (il "papà" di **Mario**), che di **Star Fox** aveva creato i personaggi. Per **StuntRace FX**, Miyamoto ha svolto un lavoro simile a quello precedente: creare i personaggi e dare il "feel" giusto al gioco.

Quegli sbuffi di fumo vanno censurati! Invogliono all'abuso di sigarette, a incendi dolosi, a guidare quando c'è nebbia, al fungo atomico di Hiroshima!!!



spiega questa Preview da ben quattro pagine! Nelle intenzioni dei suoi artefici, **StuntRace FX** dovrebbe risultare la migliore simulazione di guida "on & off-road" mai creata per un sistema domestico. Il gioco offre un am-

RACE FX

E' veramente una
figata andare a
zero mph...

SUPER FX: IL SEGUITO

StuntRace FX incorpora dell'hardware personalizzato che manda alle stelle la potenza di calcolo del Super Nes. All'interno di ogni cartuccia c'è un chip noto come Super FX 2, una versione perfezionata del chip incorporato in **Star Fox**. La Argonaut, che lo ha ideato, sostiene che il nuovo chip è più veloce del 30% rispetto a quello di **Starwing** e anche l'hardware ha molte più frecce al suo arco. Tra queste una grande capacità di gestione del texture mapping, cioè la procedura con cui si applica uno sprite a un poligono per renderlo più realistico. La visuale con cui il giocatore osserva cambierà a seconda dell'angolazione da cui è visto. Il risultato? Una grafica tridimensionale decisamente superiore a qualsiasi altra cosa vista finora sul Super NES. Esaltante, no?

pio assortimento di
opzioni: da sedici
tracciati ad una op-
zione "special
stunt" che permette

ai giocatori di am-
mirare la potenza
del sofisticato mo-
tore grafico del gio-

La verve di Miyamoto si scatena anche coi poligoni



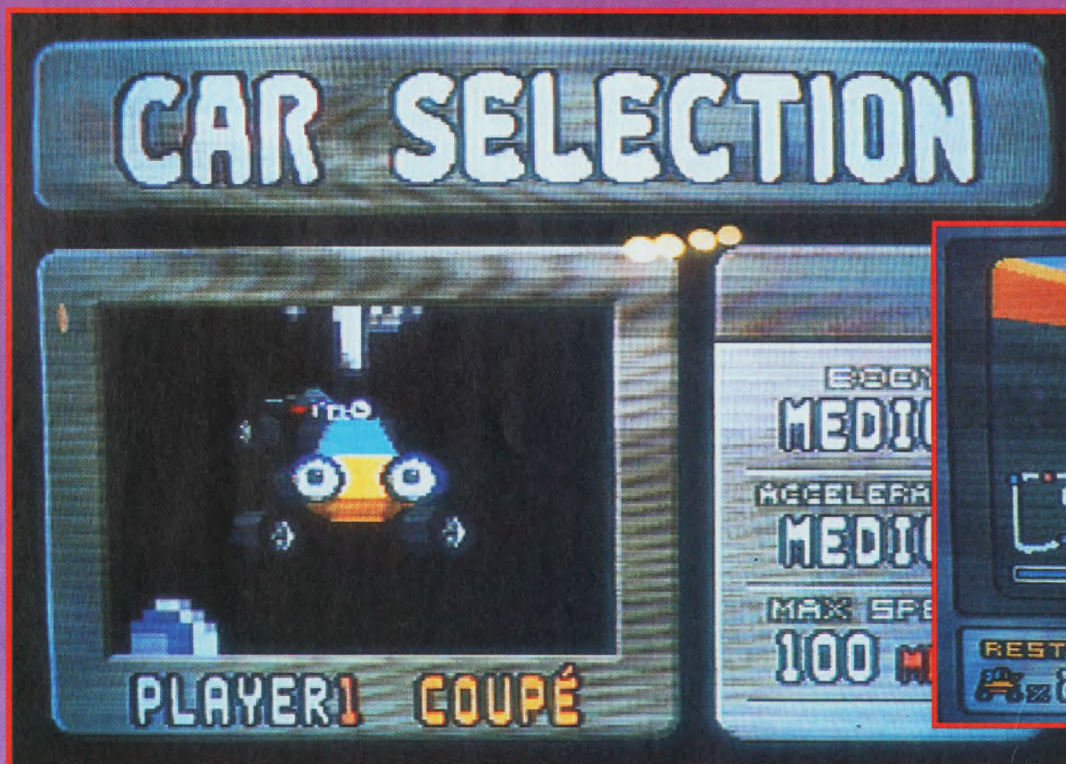
MEMORIE STRADALI

Per quanto concerne la configurazione della cartuccia, la Nintendo non ha badato a spese: oltre al chip SFX 2, infatti, **StuntRace FX** è provvisto di una batteria tampone. Questa viene impiegata per registrare tutti i record nelle gare di velocità. Dal momento che questo era uno dei più validi motivi di attrazione di cartucce come **F1 Exhaust Heat**, è ottima cosa constatare che ciò è possibile anche in questa cartuccia.

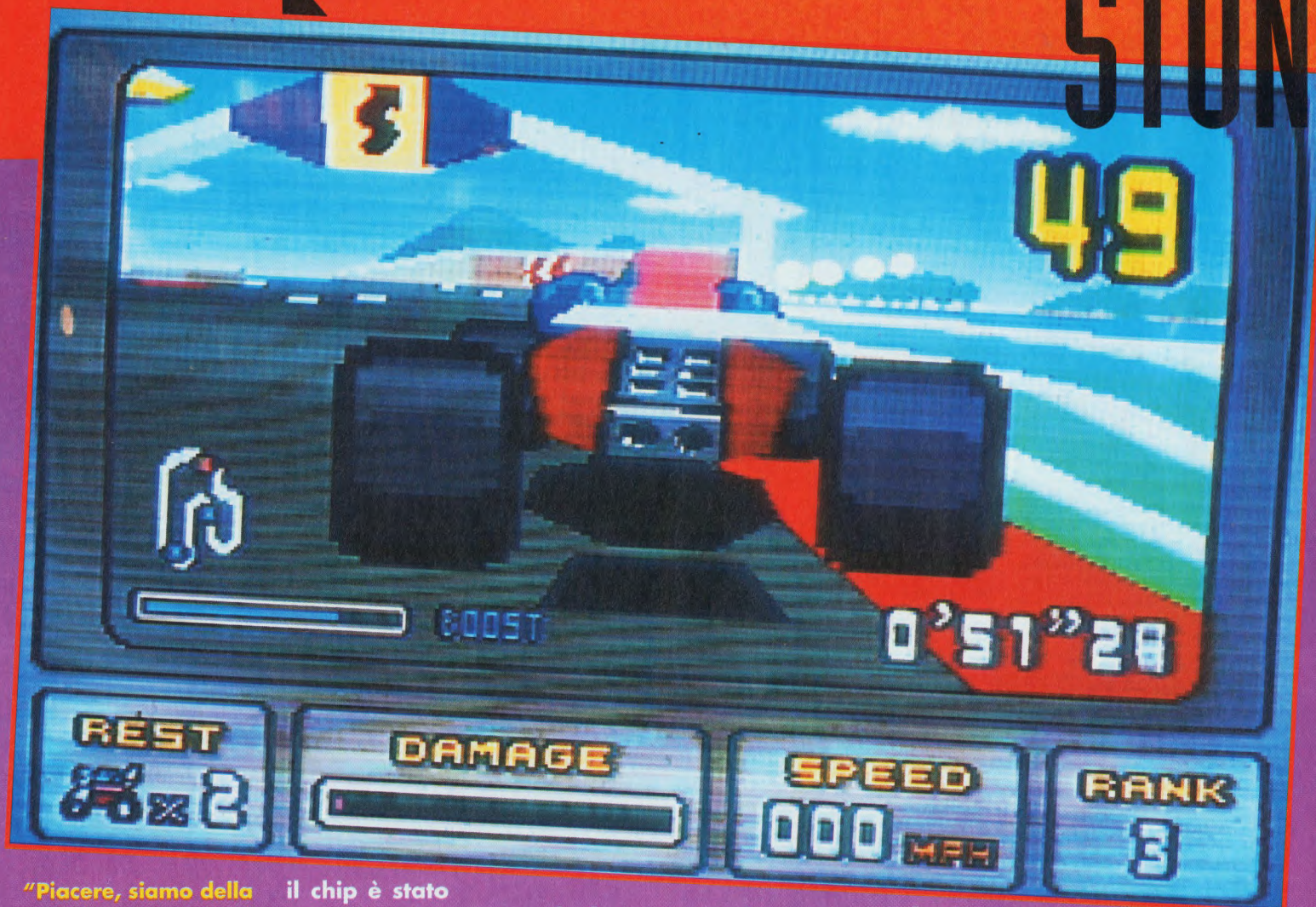
co. Come
la "FX" del
titolo la-
scia sup-

porre, **StuntRace** è
l'ultimo gioco della
Nintendo a sfruttare
le capacità del chip
Super FX. Tuttavia,

Vai con la coupé!



STUNT



"Piacere, siamo della Miyamotors Inc."

il chip è stato appositamente perfezionato dalla Argonaut (responsabile della programmazione), e sembra

che la nuova versione sia del 30% più veloce della precedente! L'impressione

complessiva che abbiamo avuto al primo contatto visivo

con **StuntRace** è stata molto buona,

4 X 4 STUNTRACE FX

StuntRace FX offre l'opportunità di assumere la guida di tre differenti automezzi. La migliore per i principianti è la 4X4: un voluminoso macchinone con un motore molto grosso. E' il mezzo più robusto sulla pista, con un'accelerazione dignitosa ma una velocità massima che è la più bassa di tutte (100 mph). Per ottenere prestazioni decenti in tutte le categorie, l'automezzo più indicato è il coupé: è il più veloce dei 4X4, ma anche quello meno protetto. L'ultimo veicolo è anche il più fragile di tutti: un urto di quelli seri ed è finita. Anche la sua accelerazione lascia a desiderare, ma se si dà un'occhiata al suo valore di velocità massima (140 mph) ci si rende conto di trovarsi di fronte alla vettura più veloce che la scuderia possa offrire!

Ma ce lo vedete uno che si chiama Miyamoto a fare un gioco di auto?

SUPERFICIALMENTE PARLANDO

A differenza di **Virtua Racing**, **StuntRace FX** vanta praticamente ogni sorta di superficie esistente sul pianeta. La maggior parte delle gare di velocità ha luogo sul tarmac. Comunque, le corse hanno luogo sulle più disparate superfici, fra cui immensi banchi di fango. Il gioco, inoltre, comprende corse notturne, che naturalmente presentano i loro bei problemini...



RACE FX

In montagna lo pneumatico ci guadagna, e di brutto!



benché il gioco sia ancora da ultimare. La grafica è sbalorditiva: i program-

matori sono riusciti a fare in modo che sprite e poligoni coesistano tranquillamente

sullo schermo. Il gioco, inoltre, vanta una quantità di tracciati ed opzioni superiore a quella

di **Virtua Racing**, il gioco con il quale **StuntRace** verrà inevitabilmente paragonato. L'uscita di questa

SPEED TRAX, STUNT TRAX E ANTHRAX

StuntRace FX è strapieno di differenti opzioni di corsa. Tanto per cominciare, ci sono due forme di corsa ben distinte. L'opzione **SPEED TRAX** permette ai giocatori di guidare i loro veicoli su tracciati ideati per velocità vicine a quella della luce. Ancora più intrigante, però, è l'opzione **STUNT TRAX** - è una sorta di gioco progressivo e mette alla prova ben altro che i vostri riflessi rapidi. Per fare un esempio, si comincia collezionando delle bandierine nascoste lungo un terreno collinoso per poi proseguire con nuove aree e prove più diaboliche.

Tempo finito!



FOSSERO TUTTE COSI' LE AUTO...!

Familiarizzare con i comandi di **StuntRace FX** non potrebbe essere più semplice. Le direzioni **DE-STR** e **SINISTRA** del joypad si usano per sterzare la vettura, mentre i tasti del controller si usano per accelerare e frenare. Giunti a un punto morto, potete fare uso del tasto speciale di inversione (reverse), utile specialmente nel caso siate finiti contro un muro...

STUNT
RACE FX

CASA

NINTENDO

DATA DI USCITA

ESTATE

GENERE

AUTOMOBILISTICO

MACCHINA



Stunt Virtua Racing
FX: ah, non si
chiama così?

nuova meraviglia (o presunta tale) della Nintendo è prevista per l'estate; nel frattempo, gustatevi le informazioni attualmente disponibili sul gioco...

SUPER KI

PREVIEW



P ossessori di Super Nes e affezionati ai giochi sportivi tenetevi pronti che sta per arrivare il

gioco di calcio che rivoluzionerà le vostre giornate. Come mai direte voi? Beh, semplicemente perché **Kick Off 3** non è soltanto uno dei seguiti probabilmente meglio riu-

LA LEGGENDA CONTINUA

Attualmente non penso che ci sia ancora qualcuno che possiede almeno una console o un computer e che non abbia ancora sentito parlare di **Kick Off**. Per anni **Kick Off 2** è stato il gioco di calcio per eccellenza, riducendo, grazie alla sua avvincente giocabilità e velocità, la concorrenza a giochetti di basso valore. La sua prima versione, realizzata per il computer Commodore Amiga, fu un successo imbattibile e che fece conquistare a Dino Dini, il suo programmatore, fama mondiale. Alcune persone sostengono che quella versione è ancora la regina incontrastata, tuttavia questa nuova seguito per Super Nes potrebbe fargli rimangiare la parola. Potrà questo **Kick Off 3** diventare il campione dei giochi di calcio? Da quello che abbiamo potuto vedere si direbbe che ha buone possibilità di farlo.



STEVE SCREECH - L'UOMO DA 1 MILIONE DI STERLINE

L'uomo che sta dietro a **Kick Off 3** è Steve Screech, che lavorò insieme a Dino Dini sull'originale gioco di **Kick Off**. Fanatico di calcio, Steve ha fatto di tutto per inserire ogni aspetto reale dello sport più bello del mondo in questo gioco. A questo proposito ho da raccontarvi un aneddoto riguardante Steve; se pensate che i programmatori siano tutti dei tipi sedentari e che non escono quasi mai, vi sbagliate di grosso. L'anno scorso Steve ha praticamente dilapidato il suo conto in banca e con SEI biglietti da mille dollari si è sparato la più grande vacanza della sua vita - ha affittato un Jet personale e se ne è volato direttamente nell'Unione Sovietica. Non vi stiamo prendendo in giro: attualmente dovrebbe volazzare a velocità supersonica sopra la Russia. Pensate che addirittura i reporter televisivi hanno considerato l'episodio così beato da inserirlo nelle News delle 6 del mattino - e ci sono i filmati che possono provarlo. La notizia migliore deve però ancora venire; si vocifera infatti che i boss della Amiga e della Imagineer hanno considerato **Kick Off 3** un prodotto così importante da assicurarlo per 1 MILIONE DI STERLINE. ASSCIPITE!!

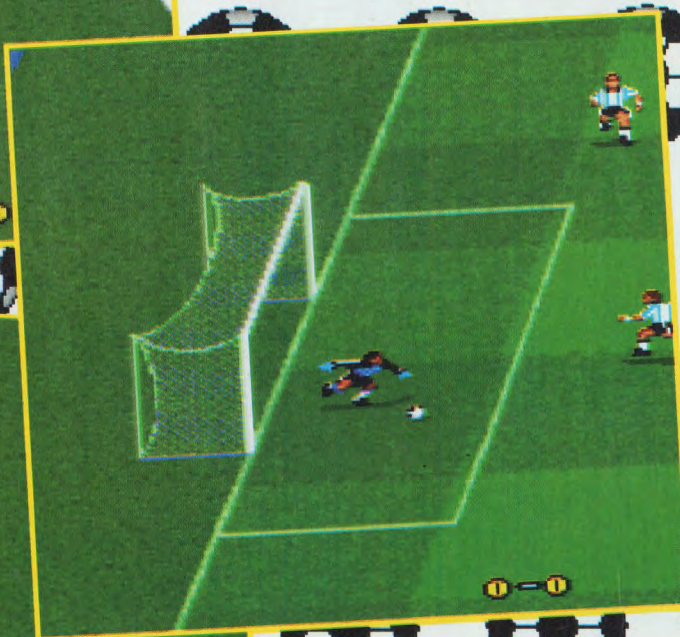
CK OFF 3



IO KICK OFF E TU KICK IN?

Guardando queste schermate di gioco, potrete notare una certa somiglianza con **FIFA Soccer** della EA - la versione per Super Nintendo di **FIFA** che uscirà fra qualche mese sarà sicuramente una delle più valide concorrenti di **KO3**. La coincidenza di questa somiglianza non è intenzionale - la lavorazione di **KO3** è iniziata addirittura prima di quella di **FIFA** così che nessuno dei due giochi può aver copiato l'altro. Al momento in cui sto scrivendo non abbiamo ancora potuto vedere in redazione la versione di **FIFA** per Super Nintendo ma possiamo dirvi che **Kick Off 3** usa lo stesso metodo di controllo "istintivo" usato dal precedente **KO2**, compreso di fuorigioco. Ovviamente ci sarà una grande battaglia quando i due giochi si troveranno a lottare testa a testa ai vertici delle classifiche e state certi che noi di Super vi forniremo dettagliate recensioni di entrambi i giochi al più presto!

sciti di tutti i tempi
ma è qualcosa di
più. Non voglio di-
lungarmi in elogi
superflui, ecco a voi
alcune succulente
anticipazioni.



VAI MASSAAAAAAROO!

La prima cosa che attira l'attenzione nel giocare a **KO3** è sicuramente l'incredibile velocità. Il gioco appare veloce ed estremamente giocabile, proprio come **KO2**. In più, naturalmente abbiamo a disposizione una vastissima gamma di nuove opzioni e tattiche. Il metodo di controllo è semplice ed efficace; c'è un tasto per passare, uno per tirare e per stoppare, mentre il fuorigioco è considerato esattamente dal momento iniziale del passaggio. Ovviamente è possibile anche, tramite combinazioni, fare tiri speciali, pallonetti, rovesciate ecc. Tutte le squadre del campionato mondiale sono state inserite e in più vi è un'altra serie di nuove opzioni che per il momento non vi sveliamo ancora. La recensione completa la troverete nel prossimo numero, cercate di resistere ancora un mese!

SUPER KICK OFF 3

CASA

ANCO

DATA DI USCITA

APRILE

GENERE

SPORTIVO

MACCHINA





FIFA INTERNAT

PREVIEW



Uomo del match è Klaus Hoefflich! Tutte le donne lo adoreranno e gli uomini lo invidieranno!

Romania-Irlanda...ehm, un classico del calcio mondiale...



MULTITAP RULES!

Fifa International Soccer è compatibile con il Multitap, il che significa che ben cinque persone possono prendere parte al gioco. E' possibile scegliere tra varie opzioni: due contro due, quattro contro uno, cinque contro il computer, e tutte le altre combinazioni che vi frullano per il crapone...

ANIMAZIONI EPOCALI

L'aspetto che maggiormente colpisce di Fifa International Soccer è la grafica, semplicemente massiccia. Anche se non è veloce quanto Kick Off 3, si presenta esteticamente meglio. Come potete vedere, l'EA ha dedicato una cura pazzesca nell'animazione dei vari sprites. Non mancano manifestazioni di gioia o di rabbia del tutto inedite! Quando un attaccante sbaglia un goal già fatto, si inginocchierà istericamente a terra, prendendo a pugni il campo... Altre volte vedrete il portiere reclamare un tifo più "caldo" dai fans... Che storia!

Ah, bel tempi quelli di Bobbygol Bettega...



beccarvi le primissime foto di Fifa International Soccer per SNES, che sarà in tutti i negozi alla fine di maggio, grazie alla Ocean, che lo distribuirà ufficialmente.

Fifa International Soccer si avvia a diventare il gioco di calcio più venduto nella storia, dopo aver a lungo dominato le charts del Megadrive. Orbene, farà quindi

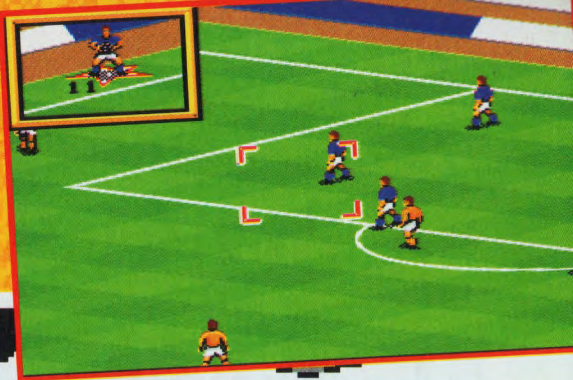
piacere ai possessori del Super NES che questa versione sia stata notevolmente migliorata: lo possiamo affermare con sicurezza perché ci abbiamo giocato a lungo. In tutta onestà, è stata dura staccarci dal joystick per scrivere questa anteprima... E' un duro lavoro, ma qualcuno doveva pur farlo...

Vedete il lancio verso Roberto Baggio, sta per agganciare, E SUBISCE UN FALLO CLAMOROSO!!!



IONAL SOCCER

Spostando il mirino per il campo, si indirizza la rimessa laterale nella direzione voluta



Ungheria scatenata! L'attaccante riceve palla, un dribbling, è solo davanti al portiere, il tiro, ed è GOOOOOOOLL!!!!



TUTTO IL SOCCER MINUTO PER MINUTO

Se avete speso l'ultimo anno sotto una roccia, probabilmente non avrete sentito parlare di Fifa Soccer. Orbene, SUPER CONSOLE ha pensato a tutti voi, sintetizzando tutte le caratteristiche del calcio della EA in poche righe... Here we go, Here we go... Fifa incorpora 40 squadre, permette la selezione di un numero elevato di strategie, condizioni climatiche, lunghezza della partita. Non mancano amichevoli, tornei di ogni genere, coppe, leghe etc. Potete registrare le vostre prestazioni grazie alla solita battery backup. Il gioco incorpora routines di intelligenza artificiale, il che significa che le squadre avversarie possono imparare a contrastare il vostro tipo di gioco, e stanarvi alla grande. Fifa vanta oltre 2000 frames di animazioni e un'originale prospettiva isometrica inclinata di 30°. Checkate le foto. La recensione completa sul prossimo numero!

Guardate con quanta grazia gli italiani stoppano i palloni di petto...

SONORO MIGLIORATO!

La versione Nintendo di Fifa Soccer vanta un sonoro assai più sofisticato rispetto a quella Sega. La EA ha sviluppato un sistema audio denominato StadiumSound (TM), in grado di riprodurre effetti sonori di qualità paragonabile a quella del CD. Preparatevi quindi a un'atmosfera da stadio, con cori e urla che aumentano e decrescono di intensità a seconda delle spettacolarità delle azioni di gioco...

FIFA
INTERNATIONAL
SOCCER

CASA

OCEAN

DATA DI USCITA

MAGGIO

GENERE

SPORTIVO

MACCHINA



Ma arbitro è lui che mi è venuto addosso!



L'attaccante ungherese (o qualcosa di simile), lascia sul posto il suo marcatore, ha spazio davanti a se per calciare...TIRA! MIRACOLO DI TAFFAREL!!!



Se il sole smetterà di splendere...

CONSOLE GENERATION

vi illuminerà

IL DECALOGO DI CONSOLE GENERATION

1 NOI SIAMO CONSOLE GENERATION,
NON AVRETE ALTRI NEGOZI DI
FRONTE A VOI.

2 NOMINA PIU' VOLTE POSSIBILE
CONSOLE GENERATION.

3 NON DITE CHE COMPRATE DA
ALTRI NEGOZI..

4 SPENDI BENE LE MANCE DI
MAMMA E PAPA' (DA NOI).

5 NON APPROPRIARTI DELLA CONSOLE
DI TUO FRATELLO.

6 OGNI SETTIMANA ORGANIZZA UN
"CONSOLE PARTY" COI TUOI AMICI.

7 UCCIDI TUTTI I MOSTRI DI FINE LIVELLO.

8 NON ANDARE A LETTO SENZA AVER
PRIMA GIOCATO ALLA TUA CONSOLE.

9 DESIDERA UNA CONSOLE...
SE CE L'HAI GIA'...
DESIDERANE UN'ALTRA MIGLIORE.

10 SE UN AMICO TI OFFRE UNA CONSOLE
IN CAMBIO DELLA TUA RAGAZZA...
PENSACI.



tutto il meglio per:

NEC

PC
Engine

3DO

GIOCHI SU DISCO
E CD-ROM PER
PC COMPATIBILI

SUPER
Nintendo
SUPER FAMICOM
GAME BOY™



LASER ACTIVE

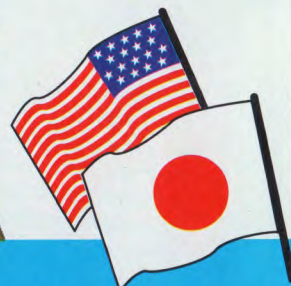
CARTONI ANIMATI
GIAPPONESI
IN LINGUA ITALIANA

SEGA

MEGA-CD 2
MEGA DRIVE 2
GAME GEAR
MASTER SYSTEM

MODELLINI
DEI PIU' FAMOSI
ROBOT GIAPPONESI

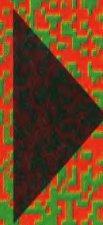
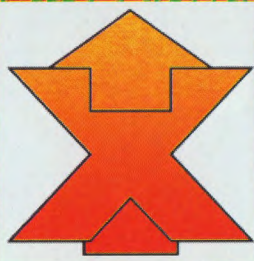
JAGUAR
ATARI®
LYNX



NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

CONSOLE GENERATION S.a.s.

IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
20148 MILANO • VIA CAPECELATRO, 7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85



JUNGLE

PREVIEW

Praticamente, i
3000 Serpi, ah,
ah, ah!

L'uomo della giungla
impara l'uso della roccia



E opilà!

TUTTO PELLE, OSSA E PIXEL

Essendo cresciuto nella giungla, Mowgli è estremamente agile. Nel film della Disney, l'esilità e l'elasticità fisica del personaggio erano (e rimangono) fonte di grandi risate, e la Virgin ha pensato bene di conservare queste caratteristiche anche nella versione videoludica. Il primo stage permette a Mowgli di fare allenamento in vista delle sue future imprese, ed è qui che impara tutte le tecniche di base:

Gnnh!: a volte il percorso di Mowgli continua parecchio al di sopra della sua testa: poiché un semplice salto non è sufficiente a permettergli di raggiungerlo, il nostro scimmiettino cerca la roccia più vicina per usarla come gradino.

Dondolare: Mowgli impara a dondolare da un albero all'altro, come Tarzan, grazie alle liane che penzolano dagli arbusti.

Rimbalzare: Per Mowgli, attraversare aree pericolose è reso più facile dalla possibilità di rimbalzare su cose come fiori velenosi e primati dispettosi.



BOOK



Quando il cellulare non c'era...



SALTINBOCCA ALLA BANANA

Normalmente, Mowgli manda al creatore i suoi nemici mediante l'uso della sua inesauribile scorta di banane; tuttavia, saltare sulle teste degli animali selvaggi si dimostra altrettanto efficace...se non di più! Alcune bestiole, poi, si rivelano trampolini di lancio verso piattaforme più elevate una volta saltato sulle loro capocce. La cosa è molto divertente, provateci a casa con il vostro cane o il vostro gatto... (scusi signor WWF, scherzavamo!)

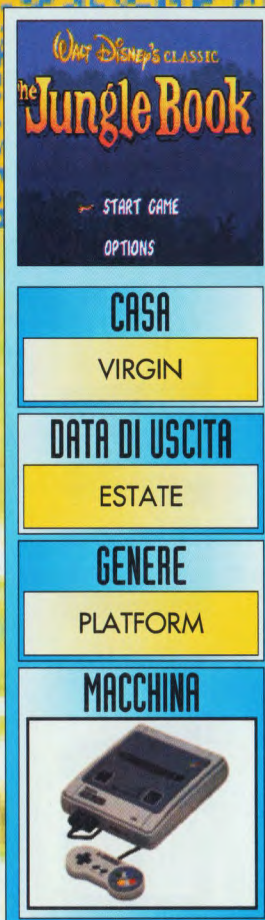


"URCA!"

Uno dei personaggi Disney più amati da grandi e piccini succede a **Cool Spot** come mattatore del nuovo platform per Super Nes targato Virgin. Si tratta ovviamente di Mowgli, il protagonista del film a disegni animati **Il Libro Della Giungla**, tratto dall'omonimo romanzo di Rudyard Kipling. Qualcuno ha finalmente riconosciuto il potenziale di questo dinamicissimo personaggio e lo ha schiacciato in una giungla videoludica piena di tutte quelle cose che piacciono agli appassionati di giochi piattaforma, compresa una grafica come Dio-Disney comanda! Dando atto alla Virgin di aver compiuto un ottimo lavoro, inoltriamoci nella giungla delle meraviglie altrimenti nota come il Libro della Giungla...



T'si manciat la banana...



CAMEO NELLA GIUNGLA

Il Libro della Giungla, a quanto sembra, è popolare anche fra gli stessi personaggi della scuderia Disney, visto che anche le star di altri film della celebre compagnia vogliono prendere parte alle versioni videludiche delle avventure di Mowgli. Un esempio? Lo schermo del titolo, dove Campanellino, la fatina di Peter Pan, appare per dare una passata di bacchetta magica sul logo della Disney. Fortunatamente, però, sono della partita anche personaggi che, a differenza di Campanellino hanno tutti i diritti di scorrazzare per le schermate di presentazione in quanto membri del cast de Il Libro della Giungla, sia il film che il videogame. Fra questi, l'orso Baloo (il suo capoccione campeggia sul logo della Virgin) e uno dei sudditi simiani di King Louie.



KIDOO SENSHI

REVIEW



Anno 0153 dell'era spaziale. Uso-Evin è un

ragazzino terranoide di tredici anni, appassionato di videogames interattivi e piccolo campione di un Battletech Center in cui comanda un mezzo che simula un Compact Mobile Suit

SHIROI MOBIL SUIT

Nel suddetto gioco prenderete, guarda caso, i comandi del primo Mobile Suit bianco tirato in serie in una quantità di incontri uno contro uno in cui affronterete tutti i Mobile Suit dei B.E.S.P.A. Il vostro mezzo da battaglia dispone delle seguenti peculiarità:

Dash Booster: ovvero due componenti aggiuntivi che forniscono un'arma secondaria da utilizzare nei combattimenti nello spazio.

Beam Sabre: l'arcinota spada d'energia che ha fatto la fortuna del Mobile Suit.

Energy Shield: uno scudo di energia indispensabile, soprattutto negli ultimi livelli quando dovrete affrontare una manciata di Mobile Suit contemporaneamente.

Balcan Cannon: i cannoncini hanno la grande peculiarità di poter essere utilizzati anche mentre lo scudo è in funzione (cosa che invece non avviene con altri tipi di armi) ma in compenso arreca un danno risibile ed ha una gittata cortissima.

Machine Gun Rifle: utilissimo anche il fucile laser dotato di una buona gittata ma con un numero limitato di colpi a disposizione (trenta nella fattispecie).

Hyper Rifle: un raggio laser dato in dotazione coi componenti del Dash avente una gittata praticamente totale e arrecante un danno fisico di portata astronomica.

COMMENTO



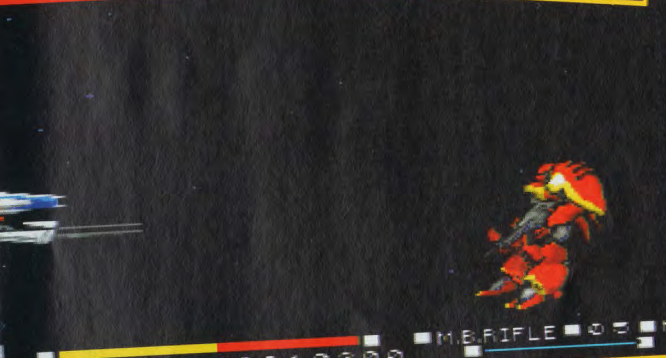
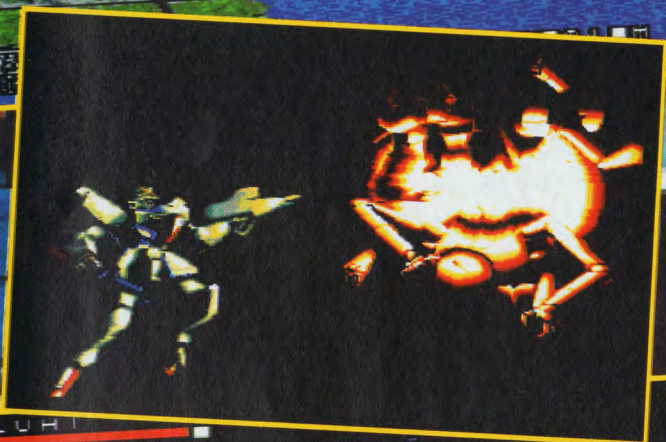
Basta! Non ne posso più! Per mesi hanno parlato del "miglior gioco" avente quale protagonista il bianco Mobile Suit". Sarà anche vero, ma di certo non ci voleva molto, anzi, direi che quasi quasi preferivo il precedente **Gundam F-91** che, pur essendo strategico, aveva il pregio di durare parecchio. L'unico consiglio che posso darvi, se siete fan sfegatati come me del Bianco Mobile Suit e quindi volete per forza annoverare questa cartuccia nella vostra soffitta, è quello di giocarlo almeno al livello Normal. Graficamente non è nulla di eccezionale, con fondali non sempre buoni e Mobile Suit pari pari la serie Tv ovvero i peggiori mai visti in tutta la saga di Gundam, ricostruiti con abile maestria usando 3 colori a dir tanto, anche se inoltrandosi nel gioco il tutto diventa un po' meno più vario. Non ci sono neppure i remake delle mitiche sigle di Tomohisa Kawazoe e degli Infix, una delle poche cose decenti della versione animata. In definitiva: non ci sono gli Zack, non ci sono i Dom, non ci sono i Gog, non si intravede neppure una corazzata di classe Base Bianca, non c'è Anabel Gatoh, non ci sono io... mi spiegate che lo comprate a fare?!?



Si ringrazia
COMPUTERLAND
per la
cartuccia

これに對抗すべく、民間人に
「って、抵抗組織
「リカミリティア」がうまれ、

V-GUNDAM



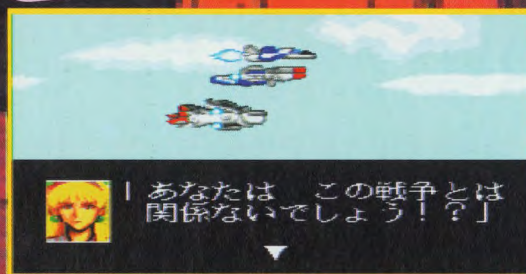
COMMENTO



Finalmente! Dopo tanto tempo passato con **Gundam F91** e dopo i tanti titoli della Banpresto riguardanti le saghe degli Sd G, ecco **V-Gundam**, il nuovo gioco della Bandai. Per quanto mi riguarda, il gioco si presenta bene graficamente anche se il design dei personaggi mi sembra un po' scarso. Il gioco si può classificare come un picchia-spara a scorrimento orizzontale e secondo il mio parere di grande estimatore **ROBOTICO** è molto bella la possibilità di cambiare arma all'interno della missione (la migliore è la miticissima spada). Purtroppo però le missioni corte e ripetitive fanno sì che la longevità venga abbassata di molto. La giocabilità poi è veramente a livelli osceni. Non parlo peggio di questo gioco, perché sono un grande amatore dell'anime, ma se voi non lo siete potete trovare sicuramente qualcosa di meglio in questo stesso numero di Super...

sulla falsariga di quelli visti una ventina d'anni prima nel contesto delle guerre di Frontier Side.

Sarà proprio questa sua passione per Mobile Suit nonché l'esperienza acquisita nel pilotare un modulo in realtà virtuale a condurlo nel bel mezzo di una vera e propria lotta fra Mobile Suit alla guida ninentepopodimeno che del mitico Victory Gundam!



TATAKAI WA DARE NO TAME NI

A scendere in campo in **V-Gundam** sono le fazioni di Lega Militia, cui appartiene il Victory Gundam, nonché un fottio di Mobile Suit identici sviluppati in serie sulla falsariga del Jimu. Con tutto questo ben di dio bellico, il gioco si presenta strutturato a successione di incontri singoli. Inoltrandosi tuttavia nel gioco è possibile prendere parte a scontri un po' più complessi in cui schermi a scorrimento orizzontale traboccano di Mobile Suit da tutte le parti. Piuttosto buono il livello di difficoltà e discreta anche la longevità del gioco: verso la fine la massa di Mobile Suit da affrontare si infittisce e la difficoltà aumenta gradatamente col numero di nemici da affrontare...

CASA

BANDAI

GENERE

AZIONE

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

73

▼ Fondali insulsi, troppo scarni graficamente e privi di una qualsiasi parvenza di profondità
▲ Sprite disegnati piuttosto bene e animati discretamente

SONORO

73

▲ Carine le colonne sonore
▼ Effetti decisamente scialbi

GIOCABILITÀ

71

▲ Più semplice di così si muore...
▼ ...anche perché le cose da fare sono poche ed estremamente ripetitive

LONGEVITÀ

65

▼ Sempre la solita storia: troppo facile al livello Easy, impossibile al livello Hard
▲ Bilanciamento di difficoltà piuttosto buono

GLOBALE

65

Gundam è sempre Gundam ma sicuramente la delusione che attanaglia dopo aver assistito al bieco spettacolo offerto da questo action è grande.

BUGS BU

COMMENTO



Bugs Bunny ha nella grafica enorme e accattivante e nelle spiritose animazioni il suo punto di forza. Le prime partite è troppo divertente vedere tutte le diverse animazioni, i diversi spunti presi qua e là dalla serie originale dei cartoni animati. Purtroppo lo schema di fondo del gioco è il solito platform per ragazzi tragicamente ispirato ad un personaggio che ne catturi l'attenzione. Non è certo un prodotto scadente, di licenze di questo genere ne ho viste di molto peggio, ma non è il gioco che mi sento di consigliare a tutti. Ai più piccoli fra voi potrebbe piacere, soprattutto se non siete particolarmente forti in questo genere di gioco o se vi piacciono le cartucce con grafica massiccia.

zucca. Di tanto in tanto incontrerete dei nemici particolarmente ostici, che sono poi gli altri personaggi più importanti delle varie serie, per cui dovrete usare tutta la vostra bravura, ed anche le mille trovate dell'immancabile ACME, per uscirne vivi. "That's all Folks!"

Frankenstein versione western



Proprio come nei cartoni animati!

Un disegnatore del famoso coniglio è in preda ad un piccolo esaurimento nervoso e si diverte a cacciare il nostro zione diversa che si rifà a particolari puntate del cartone animato, verso la sfida finale con il disegnatore, nel disperato tentativo di fargli tornare un po' di sale in

ACME, CHE ACNE!

Da Bugs Bunny a Willy Coyote, tutti fanno uso dei prodotti della famiglia ACME. In questo gioco troverete un vero campionario di questi oggetti, più o meno originali, ma tutti col proprio scopo preciso. Si va dalla classicissima incudine, alla campanella dei fine round, al carro armato a retrocarica per concludere con le torte di crema, i pomodori, i temibili candelotti di dinamite e, per finire in bellezza, il buco da sistemare per terra per farci cadere dentro gli avversari.



Massi, prendiamolo a calci...

amico in situazioni sempre più rocambolesche e pericolose. Sta a voi portare Bugs attraverso i nove livelli di gioco, ognuno caratterizzato da una ambienta-



REVIEW



**Si ringrazia
CONSOLE
GENERATION
per la
cartuccia**



NNY



Stasera
coniglio al
piombo!

BUGS UNDER ATTACK

Quello di cui si parlerà in questo box sono invece le tecniche di attacco di Bugs. Il primo e più semplice è un sonoro pedatone con cui il nostro eroe fa vedere le classiche stelline ai nemici. Può poi tirare le torte in faccia, soluzione senz'altro utile ma che non produce danni rilevanti negli avversari. Per chi vuole veramente demolire gli avversari ci sono due tecniche particolari. Con lo Spinning Attack inizierete a girare su voi stessi, diventando invulnerabili e provocando seri danni: unica controindicazione il fatto che per eseguire questa mossa usate molta energia. Si finisce poi col Super Squat Buster che vi permette di saltare a piedi pari in testa ai malcapitati. Simpatico no?



COMMENTO



Per quelli come me che sono cresciuti con pane e cartoni della Warner Bros. c'è sempre un po' di titubanza nel recensire un gioco del genere: c'è la paura di vedere infangato uno dei propri eroi di infanzia. Fortunatamente in questo caso non è andata malissimo. Lo schema di gioco è il solito platform, usato ormai sempre per conversioni di questo genere, ma il taglio del gioco è sicuramente di qualità molto alta. La grafica è galattica, personaggi enormi, disegnati benissimo ed altrettanto bene animati, con una massiccia dose di umorismo. Trovate originali si alternano con spunti tratti dalla serie di cartoni animati. Un gioco che piacerà sicuramente ai fans del cartone ma anche a quei giocatori, non particolarmente esperti, che si divertono con un gioco semplice ed immediato, che nonostante non porti molto di nuovo nel panorama dei videogiochi, vi assicura qualche ora spensierata.



Clamoroso! Un coniglio sta per addentare un cane!



CASA

SUNSOFT

GENERE

PLATFORM

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

82

▲ Personaggi in perfetto stile cartone animato, molto grandi e ben definiti.
▼ Le animazioni di alcuni personaggi minori lasciano un po' a desiderare

SONORO

74

▲ Musica di atmosfera e qualche discreto effetto sonoro

GIOCABILITÀ

77

▲ Immediato e subito divertente
▼ Il sistema di controllo non è certo impeccabile e nelle prime partite la disposizione dei controlli sembra poco comoda

LONGEVITÀ

60

▼ Il solito platform game di ispirazione cartoonistica
▲ Qualche buono spunto umoristico sparso qua e là

GLOBALE

73

Un buon "giochino", adatto più che altro al pubblico più giovane



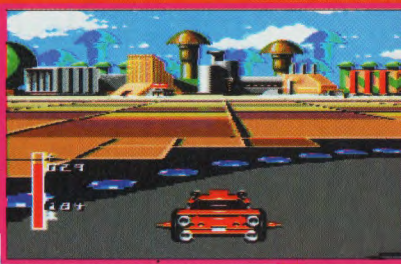
REVIEW



Si ringrazia
CONSOLE
GENERATION
per la
cartuccia

Colori da effetto serra
per Battle Cars!

La curvaaaaa!!!



Mad Max è tornato, e stavolta non è Anticoli...

Per scaricare un po' di stress sulle Cars, ovvero una corsa senza regole alla guida di potenti boss stress au-

IL COLORE DEI SOLDI

Nel gioco ci sono due tipi di moneta, il liquido (o cash) che otterrete eliminando gli altri concorrenti, e i crediti che vi verranno dati in base al vostro tempo nel primo schermo di ogni livello. I liquidi vi consentiranno di acquistare dei power-up per la vostra macchina, mentre i crediti vi consentiranno di acquistare nuove armi, sempre più potenti e devastanti.

tomobilistico ecco che la Namco vi offre Bat-

lidi armati e corazzati di tutto punto. All'inizio del gioco potrete

BOOMMMMM!

Gli armamenti a vostra disposizione sono di tre tipi: **MISSILI:** lanciateli e non pensateci più, saranno loro stessi a inseguire il proprio bersaglio. Danni 1/3.

DISCHI: dei dischetti metallici da far scivolare per terra: quando non centrano il nemico al primo colpo, queste armi rimbalzeranno sul bordo della strada ritornando sul bersaglio. Danni 1/3.

GRANATE: vengono lanciate dritte davanti a voi: con queste bisogna essere veramente bravi per fare centro ma quando colpiscono il bersaglio... Danni 2/3.

Per ognuno di questi armamenti si parte dal livello uno, ma con i crediti acquistati potrete accrescerne la potenza fino ad arrivare al livello cinque.



BATTLE



Notare la perfetta similarità tra le macchine sopra e le macchine sotto...ehm...

scegliere uno dei modi di gioco: potrete cimentarvi in singolo, in emozionanti testa a testa oppure in un torneo ad eliminazione diretta. Se scegliete il

singolo ogni livello è strutturato in due fasi: la prima consiste nell'eseguire un giro di pista nel minor tempo possibile eliminando tutti i malcapitati

COMMENTO



Le corse, la velocità, mi sono sempre piaciute, sia dal vivo che su computer. **Battle Cars** è una simulazione di discreto livello, un prodotto che si colloca nella media dei giochi per Super Nintendo, senza infamia e senza lode. La velocità è buona, anche se non è certo quella di **F-Zero**. Il problema è quando si sterza: tutta l'azione diventa scattosa ed il comportamento della vostra vettura non appare molto realistico. Le fasi di combattimento aumentano il divertimento del gioco solo nella prima fase perché, col passare del tempo, liquidare gli avversari sarà per voi una cosa banale, mentre i boss resteranno invincibili anche se disporrete dei migliori armamenti (se mai potrete solo rallentare la loro corsa). Le numerose opzioni presenti rendono il gioco molto più lungo ma probabilmente vi stancherete di giocarlo molto prima!



Sorpasso riuscito!

CARS



Ma è un'auto o lo Space Shuttle?

Un tamarro da antologia del 2000 e qualcosa...

VROOOOOO!

Come far correre la vostra macchina a velocità supersonica? Semplice, utilizzando i liquidi accumulati per comprare questi utili power up!

MOTORE: non ditemi che devo spiegarvi a cosa può servirvi un motore più potente!

TURBO: migliora la vostra accelerazione, utile soprattutto nelle piste con molte curve a gomito

PNEUMATICI: con delle buone gomme sfrutterete al massimo la potenza e la tenuta della vostra macchina.

SALTO: vi consente di aumentare la capacità di salto, utile per sorpassare o schiacciare gli altri concorrenti.

AMMORTIZZATORI: se volete saltare usate anche questi, oppure l'atterraggio sarà ben poco dolce.

TENUTA: vi consente di assorbire meglio gli spintoni laterali che verranno effettuati contro di voi



E un altro avversario viene brutalmente tamponato...

che vi capitano a tiro, nella seconda sfiderete

invece il campione della zona, che dovrete battere per poter



O lo sorpasso o gli sparo!



passare al livello successivo. Proseguirete così, città dopo città, fino ad arrivare allo scontro finale per l'assegnazione del titolo mondiale. All'inizio potrete scegliere uno dei tre modelli di macchina ed il relativo colore. Questa è una fase puramente estetica

in quanto fra le diverse vetture non c'è alcuna differenza di prestazioni. Una volta scelto il vostro bolide non vi resta che partire in una gara emozionante in cui non ci sono regole e c'è una sola certezza: sopravvivere è già vincere.

COMMENTO



Mah, cosa ci dovrebbe essere di entusiasmante in questo gioco? Secondo me niente. La grafica è discreta, il sonoro è discreto, la giocabilità è discreta, lo scrolling è discreto (anche se in curva è scattoso da far paura)... tutta la struttura del gioco è discreta. Certo non ci troviamo davanti ad una ciofeca ma neppure al gioco di guida definitivo. Personalmente i giochi di questo genere non mi sono mai piaciuti perché non permettono una guida tecnica. In **F-Zero** si riesce ad andare avanti se si impara a guidare sempre al limite delle potenzialità della macchina, qui per migliorarsi basta imparare a sparare un paio di missili. Potrà forse piacere a coloro che vogliono vedere esplosioni e armi dappertutto ma a chi preferisce i giochi di guida classici **Battle Cars** non farà una grande impressione

Paesaggio montano con automezzo postatomico... eh, questa sì che è transavanguardia...



Copyright © 1993 Namco Hometek, Inc. Licensed by Nintendo

CASA

NAMCO

GENERE

AUTOMOBILISTICO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

76

▲ Buoni gli sprite delle vetture e la velocità dello scrolling

▼ I fondali potevano esser fatti con un po' più cura ed in curva l'azione diventa piuttosto scattosa

SONORO

78

▲ Realizzati con cura sia gli effetti che le musiche di accompagnamento

GIOCABILITÀ

79

▲ Le prime partite sono veramente divertenti: si spara a tutto e tutti cercando di rimanere l'unico in pista

LONGEVITÀ

73

▲ Un sacco di opzioni che vi consentono di settare il vostro livello di difficoltà ideale

▼ Nelle sfide con i campioni di zona ci si riduce a imbottirli di missili

GLOBALE

74

Un buon gioco, divertente a breve termine ma alla lunga rischia di stufare vista la mancanza di varietà e di stimoli a migliorarsi



Qui ci vuole un po' di potenza bruta...

TETSUWAN ATO

Il piccolo cyborg spicca il volo...

REVIEW

Qualche dubbio che il SNES abbia un chip per la rotazione?

La trama del gioco si ispira alle famose gesta del robobambino Astroboy: figlio del professor Tenma, dottore in un centro di ricerche giapponese nonché presidente del ministero delle scienze, muore in tenera età, coinvolto in un

PAPA' GUARDA: UN POLLO!

Lo sprite di cui vi trovate a vestire i panni è praticamente la versione ludica del medesimo personaggio animato: a parte le amenità varie quali calci, pugni e salti già visti e rivisti un centinaio di volte, il baldo giovane possiede un paio di reattori collocati sotto i piedi che, per essere utilizzati, richiedono un periodo di carica, durante il quale lo sprite rimane accovacciato a terra praticamente senza difese dagli attacchi dell'avversario. Durante la fase di volo è possibile controllare discretamente bene lo sprite, facendogli assumere diverse traiettorie semplicemente rilasciando il pulsante di volo, cosa che peraltro non esclude il consumo di energia dei reattori. Altra mossa interessante è il Long Shot Attack, praticamente una scivolata volante di pugno con effetti devastanti che però si esaurisce in breve tempo (eh, non si può avere tutto dalla vita...). Grandioso anche il Chuugaeri, una sorta di super pugno volante a ruota, efficace soprattutto nei livelli rotatori.

COMMENTO



No, **Atom** non è un brutto gioco: è decisamente pessimo. L'unica nota positiva potrebbe essere costituita dal livello di difficoltà settato piuttosto bene e da un bilanciamento assai buono. Nulla di più. La grafica in se stessa è decisamente carente: pochi sono gli sprite avversari, l'animazione non possiede mai la benché minima parvenza di fluidità o velocità: talvolta lo scroll può essere così lento e scattoso da far venire infarti a tutto andare ai deboli di cuore. I fondali sono quasi sempre troppo scarni, l'unica cosa che emerge per definizione è unicamente lo sprite di Atom che appare disegnato piuttosto bene anche se animato in maniera pessima. Le sezioni a scorrimento orizzontale risultano piuttosto scontate mentre quelle fruenti del Modo 7 possono a lungo andare risultare piuttosto monotone: pensare che dovrebbero essere state inserite appositamente per movimentare il tutto. Mah... Colonne sonore ed effetti risultano nella media ma è l'aspetto globale del gioco a non convincere: come platform non regge il confronto con altri titoli del genere, come action nemmeno, figuriamoci poi come picchiaduro... Bah...



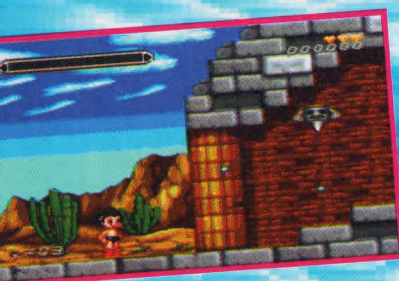
Modo 7! Modo 7!



Uno dei poteri di Astroboy: accendere una lampadina e vedere al buio...



Si ringrazia
COMPUTERLAND
per la
cartuccia



M [ASTROBOY]



Beh,
tutti e tre sono resuscitati



Occhio
alla
boccia!

GIRA E SPERA, SPERA E GIRA, QUEL CHE VUOI SI AVVERERÀ

La bieca atmosfera che contraddistingue il presente gioco dovrebbe essere teoricamente mitigata da alcuni schermi che contrappongono, al consueto scorrimento orizzontale, una sorta di scorrimento semirotatorio, abbastanza inusuale anche se non troppo complesso. Il compito affidato al nostro piccolo eroe, in questo caso, sarà quello di eliminare tutte le creature che infestano il livello per poi prendere un ascensore che porta al piano superiore.

incidente stradale. Il professore, onde restituirgli la vita, lo immortala in un corpo metallico dalle sembianze umane, praticamente

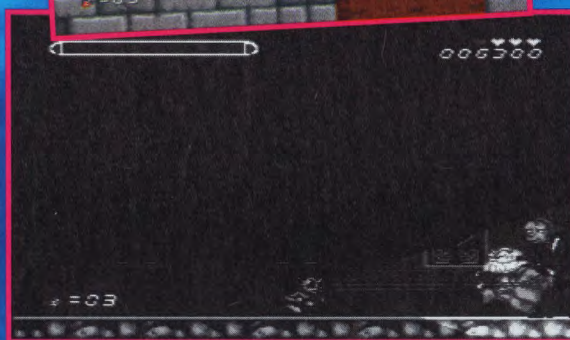
identiche al figlioletto stesso. Il nuovo essere vivente sarà dotato di poteri incredibili che gli permetteranno di volare, sferrare colpi micidiali, essere prati-



Vuoi vedere che è un mostro di fine livello?

camente immune a qualsiasi agente esterno, pur rimanendo, nell'aspetto esteriore, un innocente bambino di sei anni.

Miracolo! Astroboy cammina!



Hmm...qui c'è qualcosa che non va...

鉄腕アトム

START
CONFIG

0347077412
©ZAMUSE 1994

CASA

ZAMUSE

GENERE

AZIONE

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

43

▼ Fondali troppo poveri e pochi sprite da blastare
▼ Animazioni in alcuni casi troppo scattose. Idem lo scorrimento nelle sezioni in orizzontale

SONORO

68

▼ Saranno anche remake delle vecchie colonne sonore ma ciò non toglie che la loro qualità sia irrimediabilmente nella media

GIOCABILITÀ

70

▲ Facile ed immediato il controllo del personaggio...
▼ ...anche se non annovera poi molte cose da fare

LONGEVITÀ

72

▲ Piuttosto buono il livello di difficoltà
▼ Gioco però alquanto scontato

GLOBALE

54

Un pessimo action, un pessimo platform, un pessimo gioco insomma

COMMENTO



Sicuramente **Atom** non sarà uno dei giochi d'azione meglio realizzati per Super Nintendo ma di certo rimane un titolo dotato di discreta giocabilità e buona longevità, con un livello di difficoltà giustamente tarato, un buon bilanciamento, buoni remake delle sigle originali e il carisma del simpatico androide bambino che, purtroppo, in Italia abbiamo potuto gustare unicamente in versione orribilmente mutilata. Graficamente potrebbe anche non piacere ai più esigenti ma ricordo che anche **Ghouls'n'Ghosts** scrollava in maniera non proprio egregia eppure è stato uno dei titoli più venduti in Italia ed anche uno degli action tutto sommato più divertenti. Se quello che cercate è un gioco d'azione dotato di grafica massiccia, centinaia di livelli di fluidissimo parallasse, tonnellate di oggetti da blastare e schermi intricatissimi allora potete pure voltare pagina ma se vi accontentate di un gioco graficamente medio ma tutto sommato piuttosto duraturo e discretamente divertente (ovvero se siete fan del mitico robotino) potreste anche farci un pensiero.



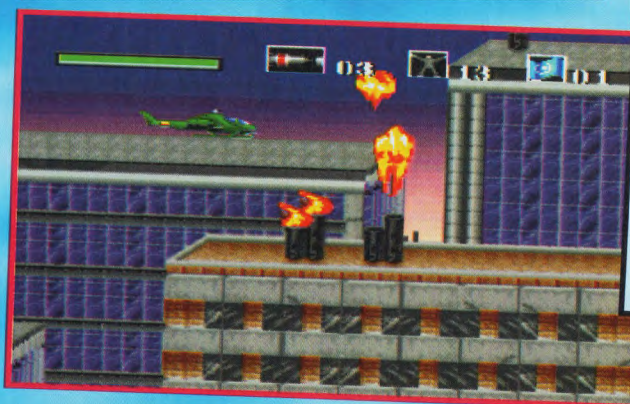
CHOPLI

REVIEW

Manco Godzilla mette a ferro e fuoco così le città!

Guarda un po' chi si rivede! Un classico dei videogiochi che ritorna sugli schermi del Super Nintendo con la terza puntata della sua saga!

Penso che tutti voi abbiate sentito almeno parlare di **Choplifter** ma, per quei pochi che



Passare attraverso il fuoco? E chi sono? Holer Togni?

COMMENTO



Non sono mai stato un grande fan delle precedenti versioni di questo gioco, forse perché non avevo mai avuto l'occasione di provarle fino in fondo.

Ora devo dire che **Choplifter** 3 è un gioco veramente divertente. La realizzazione tecnica è veramente buona, la grafica è ottimamente dettagliata e lo scrolling è di ottimo livello: forse dal punto di vista dei fondali e della varietà generale degli sprite si sarebbe potuto fare qualcosa di più. Certo è piuttosto semplice come schema di gioco e rischia di diventare, alla lunga un po' ripetitivo, ma è una di quelle cartucce che si riscoprono anche a distanza di mesi dall'ultima partita. Non è stato cambiato molto, rispetto ai suoi predecessori, ma la realizzazione tecnica è comunque di ottimo livello. **Choplifter III** non cambierà certo la storia del Super Nintendo, ma, se state pensando di acquistare uno shoot'em up un po' diverso dal solito, tenetelo in considerazione.

ignorano di cosa tratti, questo gioco è giusto presentarlo come si deve. Voi siete

al comando di un potentissimo elicottero da combattimento, armato

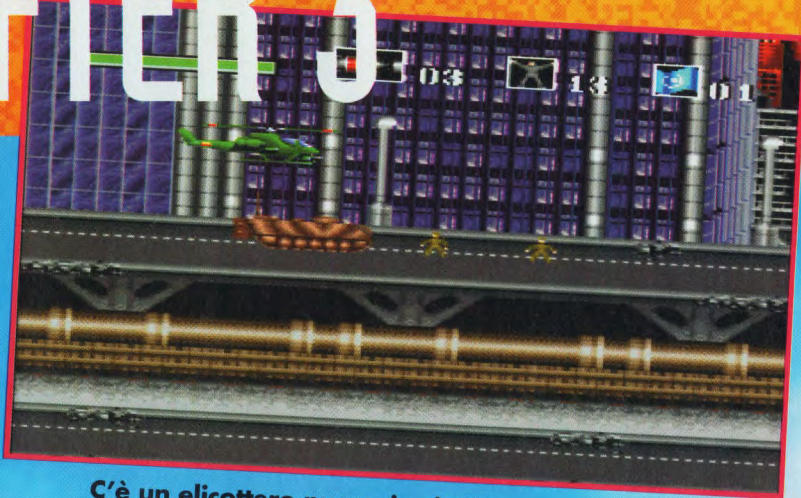
S.O.S. (Salvateci Oppure ci Sparano!)

Non c'è niente di peggio di veder uccidere gli ostaggi proprio mentre li state salvando. Infatti, nonostante siano invulnerabili ai vostri colpi, non lo sono altrettanto a quelli avversari. State quindi attenti a ripulire bene la zona prima di liberare gli ostaggi. Un particolare a cui fare attenzione sono le mine. Sono posizionate fuori dalle baracche che tengono gli ostaggi: quando li farete uscire, se non le avrete prima eliminate, vedrete gli ostaggi saltare in aria. Cosa a dir poco spiacevole.

Si ringrazia
**CONSOLE
GENERATION**
per la
cartuccia



FTER 3



C'è un elicottero nuovo in città!



Sma-Sma-Smart
BOMB!

MISSIONI IMPOSSIBILI

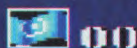
In **Choplifter 3** avrete quattro missioni da compiere, che si differenziano per ambientazione e difficoltà ma che hanno come punto comune un numero altissimo di nemici da affrontare. La prima vi vedrà impegnati in una giungla, passerete poi al caldo e alla sabbia del deserto. La terza missione vi farà tornare al mare, dove affronterete dei mega incrociatori. Finirete quindi affrontando i nemici annidati in una metropoli.

COMMENTO



Però, il fascino che hanno certi classici i giochi nuovi non lo possono offrire. In **Choplifter 3** non ci sono molto elementi innovativi rispetto alle precedenti versioni. Tutto quello che hanno inserito è stato però studiato fin nei minimi particolari. Il sistema di controllo merita una particolare menzione, poiché è uno dei migliori che mi sia capitato di provare su Super Nintendo. Lo schema di gioco è quello che è: un modo molto particolare di intendere gli shoot'em up che può piacere oppure no. Personalmente lo trovo una variante molto divertente, anche se rovinato da una varietà non certo esaltante e da una velocità d'azione non certo elevata (è un gioco molto più tattico che di azione). Ai fans dell'originale piacerà sicuramente, anche il resto del pubblico dovrebbe trovarlo piuttosto divertente.

a tiro ma di liberare e portare alla base il maggior numero possibile di ostaggi. In ogni livello ci sono un tot di prigionieri di cui vi verrà detto il numero minimo che dovrete salvare per poter passare alla missione successiva. Il vostro elicottero può però portare soltanto dieci persone alla volta e sarete così costretti a compiere numerosi viaggi per riuscire a liberare tutti gli ostaggi. Naturalmente l'esercito nemico non se ne starà certo con le mani in mano mentre voi vi divertite a fare il taxi vo-



DURI A MORIRE

Alcuni dei nemici che uccidete ricompariranno appena ripassate nello stesso punto: questo accade per i soldati e per l'artiglieria leggera: vengono rimpiazzati a velocità della luce. State quindi attenti a non fare inutili avanti e indietro in zone controllate da molti di questi nemici perché proprio lì potreste perdere preziosa energia. Le armi pesanti invece, cannoni, carri armati, lanciarazzi, una volta distrutti non ricompaiono più. Almeno di quelli, una volta distrutti, non dovrete più preoccuparvi.



di tutto punto: il vostro compito però non è semplicemente quello di radere al suolo tutto quello che vi capita

lante: uno schieramento veramente imponente di forze farà di tutto per abbattervi. Di tanto in tanto, giusto per animare un po' il gioco, vi tro-

Un Tranquillo Weekend di Paura non era niente al confronto...



Il vostro
chopper
viene
rimesso
in sesto

Casa!



verete ad affrontare i
soliti mega nemici. Però
non lasciatevi trarre in
inganno, non è neces-
sario sparare tutte le ar-
mi speciali che avete:
vi potranno sicuramen-

particolarmente com-
plesso ma, come per
tutti i classici rivisitati, si
è cercato di adeguarlo

ai tempi senza snatura-
re lo schema e la gioca-
bilità originale.

LA SOSTA AI BOX

In ogni schermo c'è un campo di rifornimento dove potrete atterrare per riparare il vostro elicottero. Visto che i pezzi di ricambio non sono infiniti, vi conviene stringere i denti nei primi schermi di ogni missione, per non rischiare di rimanere troppo deboli nei punti particolarmente difficili.



Vai con la missione marina!



te aiutare ma riuscirete
comunque a liquidare il
boss senza dilapidare
il vostro patrimonio di
bombe e missili. Il con-
cept del gioco, come
avrete intuito, non è

CHOPLIFTER III

RESCUE SURVIVE

START
OPTIONS
PASSWORD

CASA

EXTREME

GENERE

SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

AIUTI CELESTIALI

Misteri dei videogiochi! In **Choplifter 3** le armi vi arrivano dal cielo con dei paracadute. Avete due modi per raccoglierle: colpire lo scatolone e raccoglierle al volo mentre scendono oppure lasciarle atterrare e prenderle dal terreno. Ma non colpite il paracadute in nessun caso! Le munizioni si schianterebbero al suolo e sarebbero inutilizzabili. Ecco comunque cosa vi hanno messo a disposizione i programmatori per mettere tutto a ferro e fuoco:
NAPALM: Ottimo per liberarvi dei soldati a terra.
RATTLER BOMB: Una buona soluzione se avete problemi con artiglieria a terra.
TESTATA NUCLEARE: Un confetto di questi e tutti i nemici scompaiono come per magia dallo schermo.
MISSILI A RICERCA: Un colpo bene assestato e liquida anche i nemici più noiosi.
MISSILI: Per niente fantasiosi ma veramente efficaci in tutte le situazioni.
CLUSTER BOMB: Una doccia di fuoco sui nemici a terra.

GRAFICA

80

▲ Sprite ben definiti ed una buona varietà di fondali
 ▼ Peccato per lo scrolling: un paio di livelli di parallasse in più non avrebbero certo guastato

SONORO

70

▼ E dove l'hanno nascosta la musica? Un motivetto all'inizio e poi i soliti effetti sonori

GIOCABILITÀ

84

▲ Controlli veramente ben realizzati. Lo schema del gioco, semplice ed immediato, vi prenderà subito
 ▼ Gli amanti dei "soliti" sparatutto lo troveranno riduttivo

LONGEVITÀ

75

▼ Una certa ripetitività toglie molto del divertimento iniziale...
 ▲ Ci pensa la difficoltà ben dosata a mantenere l'interesse a buoni livelli

GLOBALE

81

Un classico realizzato in modo più che dignitoso: il tipico gioco che, anche se non lo giocherete tutti i giorni, farà piacere tirare fuori ogni tanto

ENCICLOPEDIA DI •MODELLISMO E DIORAMI•

Come immaginare, conoscere e progettare ogni genere di modello in scala e poterlo realizzare con le proprie mani.

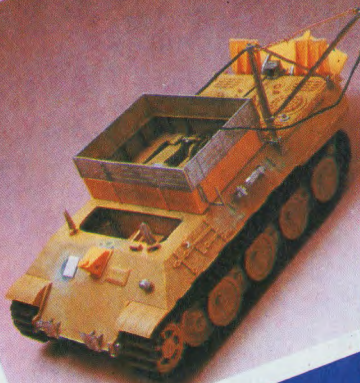


IN PIÙ

**Il prestigioso modello
della "Ferrari 308 GTB*"**



* In caso di esaurimento verrà sostituito con un altro modello Ferrari.



CARTOLINA D'ORDINE

Sì! Desidero ricevere l'opera completa "ENCICLOPEDIA DI MODELLISMO E DIORAMI", secondo la seguente proposta:

- ☐ 1 - 6 volumi già rilegati, L. 255.000.
 - ☐ 2 - 60 fascicoli + 6 copertine da rilegare, L. 225.000.
- Insieme all'opera riceverò anche il modello della Ferrari.

COGNOME _____ NOME _____
VIA _____ CAP _____
CITTÀ _____ PROV. _____
TEL. _____ FIRMA _____

UNA PROPOSTA HOBBY & WORK



HOBBY & WORK Italiana Editrice srl
Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello B. (MI)



REVIEW

COMMENTO



Cyborg 009, come tanti altri giochi a scorrimento orizzontale per Snes, è molto carente nella tecnica ma al contrario di altri abbastanza originale nella trama! E' stato sicuramente ammirevole lo sforzo dei programmatori per averci donato uno scrolling a 5 livelli di parallasse: peccato però che il risultato sia scadente, essendo tremendamente scattoso. I fondali poveri di particolari creano una atmosfera poco appropriata alla trama avventurosa del gioco, abbassando di molto la sua longevità. Alcuni particolari sono inoltre un po' inspiegabili, come la capacità dei personaggi di camminare sull'acqua. L'interazione giocatore/personaggio non è delle più agili e, a causa di questa, ci sono davvero gravi difficoltà nell'affrontare i mostri di fine livello. In definitiva, forse è meglio ripiegare su qualcos'altro...

CYBOR

Ricordate quel mitico anime le cui avventure trattavano di nove Cyborg che ribellandosi al loro destino di asservimento bellico, decidono, aiutati da un anziano scienziato, di contrastare gli attacchi dei cattivoni di turno? E questa volta non si tratta di alieni, ne

famosa magnanimità (scusate la rima fuori luogo). Sono i Cyborg 009! Ora potrete partecipare alle loro avventure grazie alla versione videoludica dell'allegro gruppo di Neo-Terminator. Il platform si sviluppa in sen-



te monotoni. Lo scrolling nei livelli esterni è alquanto guano e nei livelli interni è addirittura inesistente! Tutti i personaggi, hanno una pistola laser a corta distanza... e

questa è l'unica arma che loro possono usare senza perdere potenza. Lo stile è quello di Terminator: non fermarsi mai e uccidere tutto ciò che si incontra. Ehm... che novità, eh?



di altri cyborg, ma addirittura di divinità che non dimostrano certo la loro

so orizzontale e gli scenari si presentano poveri di particolari e decisamente



Si ringrazia
COMPUTERLAND
per la
cartuccia

COMMENTO



Dopo le tante considerazioni negative da parte di Juza ecco le poche positive: il design dei personaggi è abbastanza curato soprattutto nelle diverse potenzialità dei personaggi. C'è la possibilità di utilizzare 3 diversi cyborg nella stessa missione, visto che ognuna di queste necessita di capacità diverse (respirare sott'acqua, volare, ecc.) Altro punto importante del gioco è la possibilità di aumentare i poteri dei protagonisti grazie all'esperienza accumulabile durante le partite. A parte questo però, il gioco si presenta decisamente scialbo sia graficamente sia dal punto di vista della giocabilità e francamente non mi sento di consigliarlo: si sono visti decisamente titoli d'azione migliori di questo...

Paolo



META' UOMO, META' MACCHINA

Naturalmente, i nostri eroi non dispongono solo dello sparo per attaccare. Anche nel gioco come nell'anime ogni personaggio si differenzia dall'altro grazie alle mosse speciali. Queste mosse speciali possono essere usate fino all'esaurimento della potenza che viene delimitata da una barra di Energia. Jet ha la possibilità di volare, Francoise non si è ancora capito, Franz spara missili dalle ginocchia, Geronimo spara bolle di Energia alla Ryu, Chan può lanciare fiammate, Bretania ha la possibilità di mutare la sua forma, Cyborg008 ha la possibilità di muoversi nell'acqua, Joe può accelerare la sua velocità.



CASA

BEC

GENERE

AZIONE

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

68

▲ Sprite abbastanza caratterizzati
▼ Fondali decisamente guasti

SONORO

63

▼ Monotonia alle stelle (decisamente non appropriata al gioco)

GIOCABILITÀ

58

▲ Si può cambiare personaggio durante la missione
▼ Scomodo controllo del personaggio

LONGEVITÀ

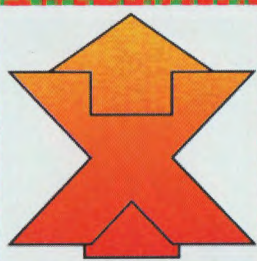
49

▼ Piuttosto noioso e lo scomodo controllo dei personaggi non aiuta molto

GLOBALE

60

Nel complesso, il gioco non è proprio disastroso, ma è meglio riservarlo agli estimatori dell'anime



REVIEW



Si ringrazia
COMPUTERLAND
per la
cartuccia



THE KING OF

KNIGHT

Altezza: 183 cm

Peso: 90 Kg

Età: 26

E lui! Il figaccione della situazione. Elmo vikingo, spadone e scudo. Ha caratteristiche medie ed è particolarmente adatto negli scontri corpo a corpo. Peccato che le sue magie non siano particolarmente potenti.



C

apcom si
back! En-
nesimo
gioco, en-

nesima conversione.
Questa volta tocca a
The King of Dragons, popolare coin-

op uscito
circa due
anni fa. Lo
scopo del
gioco è af-
frontare
Gildriss, un gigante-
sco drago-



panni di
uno dei cinque
cavalieri messi
a disposizione,
dovrà trovare e
sconfiggere Gil-
driss e, quindi,
liberare gli abi-

CLERIC

Altezza: 203 cm

Peso: 109 Kg

Età: 34

E' un po' più lento del figaccione ma decisamente più forte. E' armato di un grosso martello, ha caratteristiche di difesa eccellenti ed è praticamente imbattibile nel corpo a corpo. Un ottimo "incassatore", non c'è che dire.



AZIONE DI RUOLO

La Capcom, con **The King of Dragons** e il nuovissimo **Knights of the Round** ha rispolverato un concetto che qualche anno prima era stato introdotto nei giochi d'azione con **Cadash** (Taito) e dalla stessa Capcom con **Magic Sword**. L'idea era quella di inserire, all'interno del gioco, alcuni elementi di un tipico gioco di ruolo, senza però influenzare o diminuire l'azione. Nel caso di **The King of Dragons** (e anche in **Knights of the Round**) questo concetto si limita a modificare il sistema dei power-up dei vari personaggi attraverso livelli e punti esperienza. Infatti, man mano che uccidete i vari nemici, vengono assegnati dei punti e, quando ne raggiungete o superate un certo numero, avanzate di un livello. Più alto è il livello del vostro personaggio, più i suoi colpi saranno efficaci, la magia potente e la difesa impenetrabile. Naturalmente più è alto il livello più è alto il numero di punti necessario a raggiungere il successivo ma è altrettanto vero che più i nemici sono forti, più sono i punti che vengono assegnati una volta che vengono sconfitti. Anche le armi vengono potenziate seguendo un procedimento analogo: queste, infatti, diventano più potenti man mano che le si utilizza ed è possibile trovarne di nuove cercando nei forzieri sparsi per il gioco.

ne rosso che ha devastato e distrutto interi villaggi delle terre nordiche rapendone gli abitanti. Il giocatore, nei

tanti prima che facciano una brutta fine.

La struttura del gioco è quella tipico di un picchiaduro alla **Final Fi-**

DWARF

Altezza: 120 cm

Peso: 70 Kg

Età: ?

Questo è armato con un'ascia. Il nano non ha una difesa eccellente ma, in compenso è forte e veloce. Inoltre, essendo piccolo, riesce facilmente a sfuggire alla maggior parte degli attacchi nemici.



F DRAGONS



ght, dove il giocatore (o i giocatori nel caso si giochi in coppia) deve menare a più non posso i vari nemici e guardiani usufruendo delle spe-

ciali capacità di ognuno dei cinque cavalieri di cui abbiamo già accennato. Questi, infatti, hanno caratteristiche di for-

COMMENTO



Volete sapere che cos'ha di nuovo **The King of Dragons** rispetto agli altri picchiaduro di questo genere? Assolutamente niente! Infatti, il tanto decantato sistema di potenziamento alla gioco di ruolo dei vari personaggi si risolve solo in un leggero cambiamento del concetto di power-up e basta. Per il resto rimane un picchiaduro come tutti gli altri, bello ma decisamente nella norma, con i vari nemici, i bonus e i guardiani di fine livello. Oltretutto è piuttosto facile e non impiegherete molto tempo prima di terminarlo poiché i livelli sono corti e semplici da superare. Gli appassionati lo troveranno sicuramente bello ma gli altri rischiano di trovarsi tra le mani l'ennesimo picchiaduro alla **Final Fight**.

WIZARD

Altezza: 169 cm
Peso: 56 Kg
Età: 28

Armato di bastone, questo personaggio lancia devastanti fulmini contro i nemici e con la sua magia provoca danni incredibili ai vari mostri. Peccato che scarseggi in fatto di forza e difesa e che nel corpo a corpo sia praticamente una capra.



ELF



Altezza: 175 cm
Peso: 60 Kg
Età: ?

Grazie al suo arco è in grado di colpire i nemici a lunghe distanze. Inoltre ha eccellenti caratteristiche di velocità e potenza magica. Decisamente uno dei personaggi migliori del gioco.



za-agilità differenti e ognuno è specializzato in una specifica arma

quale può essere una spada o un arco. L'unica vera differenza ri-

petto agli altri giochi la fanno i vari power-up e il modo in cui si raccolgono ma, se volete saperne di più su questo punto e sui vari personaggi, leggetevi il box...



THE KING OF DRAGONS

PUBA START

CASA

CAPCOM

GENERE

PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

97

▲ Molto dettagliata e ottimamente animata

SONORO

93

▲ Fantastici effetti sonori e colonne sonore adeguate

GIOCABILITÀ

90

▲ E' facile farsi prendere dall'azione, specialmente se si gioca in due

LONGEVITÀ

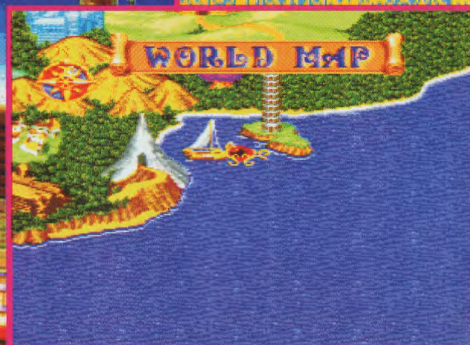
80

▲ Molto avvincente
▼ Peccato che sia molto facile

GLOBALE

87

L'ennesimo picchiaduro, curato nella realizzazione ma penalizzato dal fatto di non offrire nulla di particolarmente nuovo ed esaltante



COMMENTO



The King of Dragons è sicuramente il miglior picchiaduro tra tutti quelli di questo genere usciti negli ultimi mesi (e non sono pochi) ma non differisce quasi minimamente da questi se non per l'ottima realizzazione tecnica. Purtroppo non offre nulla di particolarmente nuovo e la struttura di gioco non cambia a seconda dei livelli, il che lo rende anche leggermente monotono. Purtroppo è anche piuttosto facile da terminare e questo lo pone in secondo piano rispetto altri prodotti tra i quali lo stesso **Final Fight**. Gli appassionati lo troveranno sicuramente divertente ma gli altri faranno bene ad aspettare la conversione di **Knights of the Round** o, addirittura, quella del favoloso **Tower of Doom**, sempre della Capcom.

SIM SALA BIM

Le magie del gioco non sono altro che delle smart-bomb (che distruggono tutti i nemici nello schermo) che si attivano raccogliendo apposite sfere recanti uno strano simbolo.



METEOR - Una pioggia di meteorite che spazza via i nemici. Decisamente una delle magie più efficaci.

THUNDER-BOLT - La classica tempesta di fulmini, spettacolare e devastante.



FIRE-WALL - Non è un granché. Provoca solo qualche fiammata qua e là per lo schermo.



FROG - Questa simpatica magia trasforma tutti i nemici in rane permettendovi di mazzuolarli senza pericolo.



JEWELAY - Boom! E i nemici non esistono più.





TERMINATOR 2

THE ARCADE GAME

REVIEW



**Si ringrazia
WAREHOUSE
per la
cartuccia**



La mamma di Terminator!



Terminator, occhio al cranio!



"Non esiste il destino."

Tutti voi avrete visto il film "Terminator 2". Bene, sappiate che il gioco non ha nulla a che fare con questo, o quasi. Vi ricordate tutti i discorsi che fanno i vari personaggi del film (tra cui lo stesso T-800) e i flash-

gioco prende spunto dall'ormai mitico **Operation Wolf**, dove il giocatore vede soltanto il mirino del suo fucile (che diventano due se si gioca in doppio) e deve sparare contro i nemici

migerato Super Scope. Le armi sono naturalmente limitate e l'energia del terminator è rappresentata da una barra bianca sul lato dello schermo. Ovviamente, se questa finisce, potete anche spegnere il SNES e farvi una pizza ma, per fortuna, sparando a delle casse poste sulla parte inferiore dello schermo è possibile fare il pieno di energia e munizioni. Nel frattempo vi potete anche beccare qualche power-up: il refrigerante impedisce alla vostra arma di surriscaldarsi, il fuoco rapido vi dà... il fuoco rapido, il Plasma Energiser emana devastanti getti di plasma rosso, mentre la MIRV Warhead è l'arma totale. Naturalmente non manca il guardiano di fine livello e le sezioni bonus dove dovrete demolire costruzioni o colpire un definito numero di nemici in un certo tempo.



COMMENTO

Il film mi è piaciuto tantissimo ma il gioco, ahimé, non raggiunge minimamente la qualità della versione cinematografica. L'unico punto positivo riguarda la grafica ben definita ma il resto risente di qualche difetto tipo la pessima gestione degli sprite e il terrificante sistema di comando. A causa di questo, il gioco diventa terribilmente difficile e, anche adoperando i vari continue messi a disposizione, è quasi impossibile combinare qualcosa di buono. Insomma, se siete degli appassionati fateci un pensiero ma non lasciatevi prendere troppo dall'entusiasmo poiché potreste beccarvi una sonora delusione, capito?

back che illustrano come l'uomo del 2000 sarà costretto a combattere le macchine? Il gioco è, praticamente, la ricostruzione di questo scenario e il giocatore, impersonando il T-800, dovrà sostenere la causa dell'uomo combattendo le macchine e gli stessi terminator 800. Il

senza colpire i vari soldati alleati. Giocando da soli si può optare per l'uso del bazookone Nintendo, il fa-



Gli uffici della Cyberdine: non deve rimanere in piedi nulla!

T2

THE ARCADE
GAME™

CASA

LN

GENERE

SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

80

▲ Ben definita e animata
▼ Dopo un po' diventa monotona

SONORO

69

▲ Solo qualche effetto sonoro durante il gioco e nulla di più

GIOCABILITÀ

60

▼ La pessima gestione degli sprite e dei comandi rende il tutto molto ingiocabile e frustrante

LONGEVITÀ

60

▼ Troppo difficile. Lo abbandonarete dopo poco tempo

GLOBALE

68

Lo SNES può fare sicuramente di più

SUPER CONSOLE 57

RUY RAM



REVIEW



Si ringrazia
NEWEL
per la
cartuccia



Il calcio è un fenomeno che ha iniziato a prendere piede in terra nipponica piuttosto tardi tanto che solo da un paio di anni esiste un campionato di calcio

ufficiale giocato da seri professionisti. C'è da dire che in un paio d'anni la nazionale calcistica nipponica ha fatto passi da gigante, vincendo il campionato asiatico e qualificandosi persino per le selezioni mondiali, il che,



Uno dei sogni dei videogiocatori sportivi: un calcio virtuale...

COMMENTO



Cos'è che non va in **Ramos Soccer**? Semplicemente il fatto che il vostro partecipare ad una qualsiasi azione è praticamente superfluo. La macchina gestisce circa il novanta per cento delle vostre azioni, senza contare che il sistema di selezione del giocatore è tremendamente scomodo tanto che a volte, mentre si stanno svolgendo azioni a centrocampo, potreste pure trovarvi a gestire il portiere. Inutile dire che segnare non è cosa facile. Colpi di testa, stop di petto al volo e mirabolanti passaggi ed evoluzioni sono poi assai belli da vedere ma, appena capito che non è la vostra inesperienza che vi porta a non essere capaci ad eseguirle ma semplicemente il fatto che tutto è indipendente dalla vostra volontà, l'interesse per questa ennesima simulazione calcistica scemerà vertiginosamente.

Ed ecco che s'involta in area...

per una neonata formazione composta da un popolo che per anni ha ignorato il

fenomeno calcistico, può voler dire molto. Chissà perché tuttavia le software house si dimostrano recidue a tal punto da non riuscire, da anni, a

QUAN CHE RAMBRAUDI LE 'NDA' IN SU LA FASCIA

Una volta tanto gli scrupolosi programmatori nipponici si devono essere resi conto che non ci sono solo squadre orientali degne di giocare a calcio: ecco quindi che qualcuno ha volto lo sguardo sulle più importanti competizioni europee annettendo squadre di Club internazionali tra le quali, vorrei ben vedere, appaiono anche formazioni nostrane. Nel secondo girone, quello rappresentato per l'appunto dalle cosiddette "Squadre Cittadine", spiccano i nomi di Eintracht, Glasgow Rangers, Atletico Madrid, Liverpool, Manchester United, Marsiglia, Milan e Roma. Ma, un momento, che succede, fermi tutti: e la JUVE!?!?!?



Ehi, la Russia sta facendo un catenaccio pazzesco!

Vista da qua, la porta sembra lontana chilometri...

IO S SOCCER



Due compagni si guardano negli occhi... dopo tre ore decideranno di passarsi la palla...

sviluppare una simulazione calcistica che possa essere degna di portare tale nome.



VA' A LAURA' BARBUUUN

Due i tipi di torneo presenti in **Ramos Soccer**: Mondiali o Internazionali. Nel primo caso si potrà partecipare a una competizione mondiale scegliendo di guidare una (o due, a seconda del numero dei giocatori) delle trentadue nazionali prendenti parte alle selezioni mondiali, suddivise in otto diversi gironi. La seconda opzione invece si suddivide in altre quattro possibili competizioni: nazionali giapponesi di prima categoria, nazionali giapponesi di seconda categoria, nazionali statunitensi, internazionali europee. Per ognuna delle quattro opzioni sono state prescelte otto fra le squadre più rappresentative dei singoli campionati il che, se sommato alle precedenti nazionali, porta il numero delle squadre selezionabili a sessantaquattro, aspetto di per sé piuttosto incoraggiante. E' inoltre possibile scegliere di partecipare, sempre con una delle sessantaquattro formazioni selezionabili, ad una delle tre coppe disponibili disputando una serie di incontri organizzati in modo da ricalcare una competizione di campionato annuale oppure affrontando le rimanenti formazioni in un Tournament Mode ad eliminazione diretta.

COMMENTO



Questa volta devo prendere atto che Char, anche da gran nipponico incallito qual è, ha saputo ammettere i limiti enormi dell'attuale gioco: il presente titolo calcistico è di una tale bruttura da aver poche speranze. Non voglio asserire l'inutilità del Modo 7 ma non vedo come esso possa giovare a una simulazione sportiva. Il fatto che **Super Formation Soccer 2** possa essere un buon titolo calcistico è legato anche al fatto che il modo di scorrimento che presenta non è certo così radicale come in questo Ramos. Nel giocarlo mi sono riaffiorati alla mente tristi ricordi, quali ad esempio lo squallido **Super Dunk Shot**, che presenta una struttura (nonché una bruttura) del tutto analoga: fate un po' voi. Possibile che sul Super Nintendo non si riesca a programmare un gioco di calcio che annoveri buona giocabilità e buona grafica? Non mi sembra pretendere troppo...



Il colore del cerchietto segnala lo smarcamento di un compagno. Rosso=marcatissimo...



CASA

PACK IN VIDEO

GENERE

SPORTIVO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

60

- ▲ Discreto lo scorrimento e veloci le animazioni
- ▼ Troppo approssimativi gli sprite, povertà di particolari

SONORO

56

- ▼ Effetti e voci digitalizzate sono quanto di peggio si possa desiderare da un gioco
- ▼ Il tema musicale non sarebbe malaccio, se non fosse ripetuto all'infinito

GIOCABILITÀ

49

- ▼ Semplicemente patetica
- ▼ Il volume di gioco da voi sviluppato è di circa venti volte inferiore rispetto a quello che gestisce la macchina

LONGEVITÀ

46

- ▲ Fra campionato del mondo, due categorie di japan league, una di lega statunitense e gironi europei ce n'è da giocare...
- ▼ ...ma la mera realizzazione fa inorridire

GLOBALE

50

Con un **Super Formation Soccer 2** attualmente disponibile non vedo come possa essere preso in considerazione un titolo così insulso come il presente

SECONDO ME, SARVICEVIC GIOCA MALE PERCHÉ PORTA I GIANCHI

Per ogni squadra è possibile scegliere una tra cinque tattiche di gioco, uno dei tre diversi schemi per battere i calci d'angolo ed uno dei tre diversi schemi per battere le punizioni. Ogni singolo giocatore possiede tre diverse caratteristiche di gioco rappresentate da parametri di palleggio, controllo di palla ed agilità, passibili di incremento. Tre sono i diversi tipi di velocità d'azione selezionabili e cinque sono i livelli di difficoltà del gioco. Tutto quello che segue questa marea di opzioni però non ha proprio nulla di esaltante...



REVIEW



Si ringrazia
COMPUTERLAND
per la
cartuccia



*Metroid
azioneeee!!!*

Dopo **Mega-**
man,
ecco ap-
prodare
sul SNES
un altro celebre titolo
che rese famoso il
fratello minore NES.

IL GIOCO

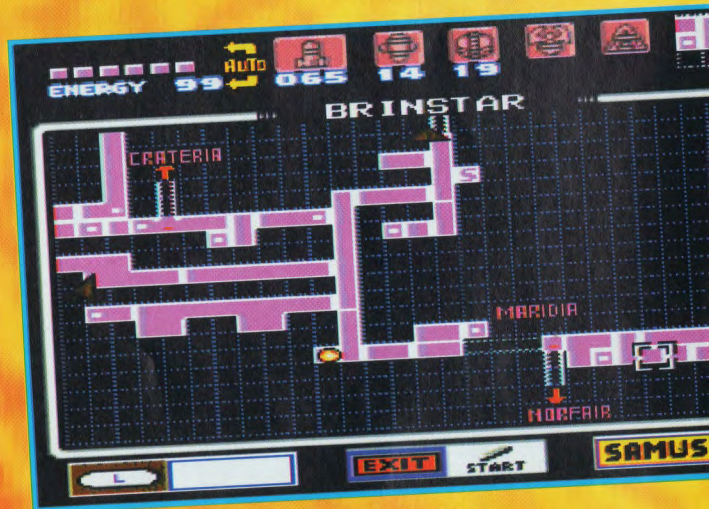
Super Metroid riunisce al suo interno gli elementi tipici di giochi di piattaforme, azione, sparattutto, eccetera. L'avventura, infatti, si svolge all'interno di caverne organizzate a labirinto. Il pianeta Zebes è diviso in zone che possono essere raggiunte mediante ascensori sparsi qua e là per i cunicoli. Non abbiate paura, per fortuna le zone esplorate vengono memorizzate e segnate in rosa in una mappa consultabile in qualsiasi momento. Inoltre, se riuscite a trovarle, ci sono alcune postazioni che vi permetteranno di memorizzare direttamente tutta la mappa della zona, senza il bisogno di esplorarla. Questa possibilità è molto comoda, soprattutto per il fatto che in molte zone occorre ritornarci più di una volta e questo, principalmente, poiché alcune porte si aprono solo utilizzando determinate armi che si trovano sparse per il pianeta. Ovviamente le armi non sono gli unici oggetti che occorre trovare, ma di questo parleremo più avanti. Un'altra comoda possibilità è quella di salvare la propria posizione e memorizzarla all'interno della cartuccia in modo da riprendere la partita in seguito. Infine i guardiani. Questi sono dei veri e propri mostri che devono essere necessariamente distrutti poiché, spesso, ostruiscono la strada o non permettono di raggiungere determinati oggetti.

Sto parlando di **Me-**
troid che, nonostante
non abbia mai rag-
giunto la popolarità
di **Mario** o **Castleva-**
nia, rimane uno dei

migliori titoli at-
tualmente disponibili
per l'8-bit Nintendo.
La versione SNES di
questo gioco occupa
ben 24 Megabit e ha
tutte le carte per di-

ventare un vero e
proprio cult per i pos-
essori di questa con-

sole. La storia di **Su-**
per Metroid, come
spiega la protago-



*La mappa totale di Super Metroid è
veramente gigantesca!*

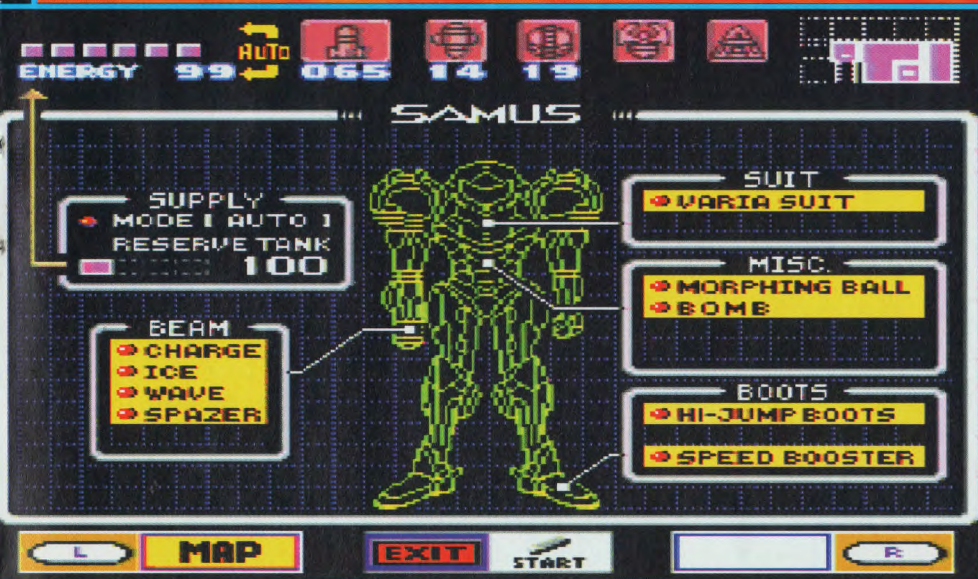


*Grafica magari non eccezionale, ma la
varietà...*

METROID

Occhio alle
arniebei

Praticamente una tuta da jogging...



POTENZIAMENTO

Come in tutti i giochi che si rispettano, anche in **Super Metroid** sono presenti molti power-up che vi permetteranno di aumentare la potenza e le possibilità di movimento della nostra eroina. Un particolare: come avrete capito dalla spiegazione del gioco, questi power-up sono fondamentali per il proseguimento del gioco, in quanto alcune zone possono essere raggiunte solo se avete una determinata arma o un'armatura particolare. Ecco alcuni esempi:

SHOT: Lo sparo normale con cui cominciate il gioco non è molto potente ma è ugualmente efficace, sebbene con le sue limitazioni, contro la maggior parte dei nemici. Tuttavia può essere potenziato in vari modi. Il Charge vi permette di caricare energia e usarla per un colpo più potente; l'Ice congela i nemici in modo che possano essere usati come rampe o piattaforme (utile nei lunghi canali verticali senza rampe). Lo Spazer, infine, vi aumenta la potenza e la gittata del proiettile.

MORPHING BALL: Questo piccolo oggetto vi trasforma in una pallina che rotolando vi permetterà di superare piccoli cunicoli e strettoie. Inoltre, raccogliendo la Bomb, potrete depositare piccole bombe a tempo, utili per rompere rocce e trovare passaggi segreti.

ARMI SPECIALI: Ci sono vari tipi di armi speciali, molto importanti poiché servono per sconfiggere i vari Boss e aprire determinati tipi di porte. Sono quasi tutte limitate nell'utilizzo, tranne la frusta elettromagnetica che, però, non è molto pratica a fini bellici in quanto serve solo per aggrapparsi al soffitto.

HI-JUMP BOOTS e SPEED BOOSTER: Due vere ciliegie. La prima permette di eseguire salti altissimi, la seconda di raggiungere velocità folli diventando praticamente invulnerabili. Inoltre usando queste due possibilità insieme potrete eseguire incredibili salti e raggiungere altezze da capogiro.

X-RAY: Forse non è molto utile contro i nemici, ma se pensate che la maggior parte degli oggetti si trovano in posizioni nascoste da finte rocce e affini vi renderete sicuramente conto che poter usufruire di un qualcosa che vi permette di sondare le pareti alla ricerca di passaggi segreti può essere alquanto utile, o no?!

VARIA SUIT: Su questa non c'è molto da dire tranne che è indispensabile per attraversare determinate zone quali laghi di lava o fosse d'acqua.

PASSAGGI SEGRETI

I passaggi segreti sono, in realtà, dei cunicoli nascosti, raggiungibili distruggendo finti mattoni e attraversandoli sotto forma di pallina. Ce ne sono moltissimi, sparsi per tutto il pianeta e, la maggior parte di essi porta a stanze contenenti oggetti determinanti. Non risparmiatevi dallo sparare a tutto e a tutti, nemici o muri che siano.



Dopo l'esplosione...

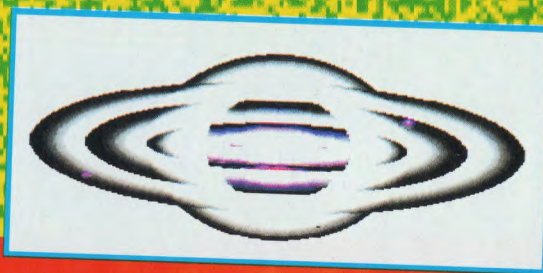
dente capitolo sul
NES. La nostra eroina
infatti, dopo aver eli-
minato il capo dei pi-

La tensione sale mentre si avvicina il
prossimo piano...

nista (eh sì, chi si cela
dietro a quella cora-
zza è proprio una don-
na) all'inizio del gioco,
comincia esattamente
dove finisce il prece-

Meccanici o
organici, i problemi
non mancano in
Super Metroid...





Super Metroid, ovvero la faccia cibernetica del genere platform...

la come un figlio im-
paurito. La reazione
della protagonista fu
quella di non distrug-
gere la larva, ma di
approfittarne e por-
tarla ad alcuni scien-

Un
organismo
artificiale si
aggira tra la
vegetazione
incontaminat
a: chi sarà
mai?



COMMENTO



Ragazzi, **Super Metroid** è uno dei giochi più belli che mi sia mai capitato di vedere sul SNES. Non ho mai giocato a un gioco tanto frenetico, profondo e nello stesso tempo avvincente come questo; la grafica e il sonoro creano un'atmosfera molto suggestiva mentre la difficoltà ben calibrata, l'incredibile sistema di comandi (oltre tutto riprogrammabile) e la profondità del gioco gli conferiscono un'incredibile giocabilità. Fare dei paragoni con altri giochi è piuttosto difficile, infatti gli unici titoli che si avvicinano a questo sono **Alien 3** e **Gods** ma **Super Metroid** è sicuramente migliore in tutto e per tutto. Assolutamente imperdibile.

Diego Massa



Una sventagliata di
proiettili, e i nemici
svaniscono d'incanto...

rati spaziali (una
specie di cervello for-
mato famiglia) ed eli-
minato tutti i Metroid,

durante la strada di
ritorno trovò una lar-
va di queste creature
che cominciò a seguir-



Una capsula di teletrasporto o cosa?



CASA

NINTENDO

GENERE

ARCADE/ADVENTURE

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

Ma c'è una minima parvenza di qualcosa di organico qui?

COMMENTO

Super Metroid non è affatto galattico come avevamo annunciato nel numero scorso: è meglio! Lo trovo assolutamente vario, frenetico, pieno di suspense, sorprese e soprattutto incredibilmente giocabile. Bio ha perfettamente ragione nell'affermare che non è possibile paragonarlo ad altri titoli ma non per il fatto che non ci sono titoli simili ma semplicemente perché questo è il migliore. Compratelo, prenotatelo, fumatevelo ma non lasciatevelo assolutamente sfuggire perché secondo me questo gioco vale, da solo, l'acquisto del SNES.



Micio, micio, micio...

ziati in modo che potessero studiarne le sue straordinarie capacità e utilizzarle per una giusta causa. Tutto sembrava andare per il verso giusto quando il centro ricerche venne attaccato da delle strane creatu-

re che rapirono il Metroid e lo portarono sul pianeta Zebes. Non c'era che una cosa da fare: seguire i rapitori e tentare di recuperare la larva prima che venisse utilizzata per scopi poco puliti. L'avventura ha inizio!

GRAFICA

85

▲ Di una varietà straordinaria

SONORO

92

▲ La musica è molto suggestiva e gli effetti rendono ancora più tetra l'atmosfera

GIOCABILITÀ

93

▲ Verrete letteralmente presi fin dall'inizio...

LONGEVITÀ

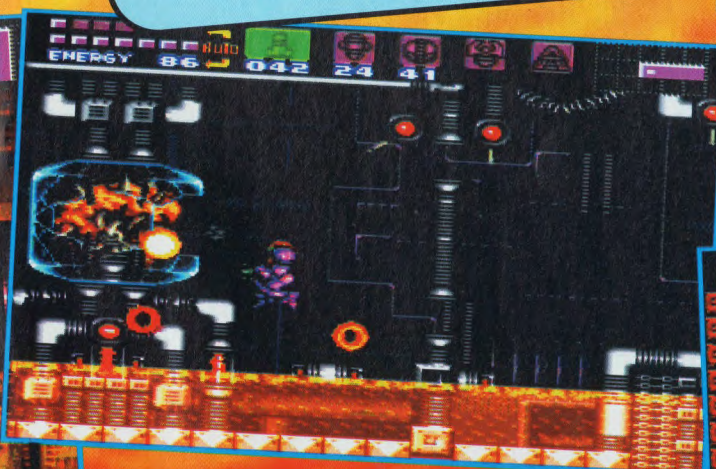
94

▲ ... e non ve ne staccherete più

GLOBALE

93

The Best (Nd Tina Turner)



De-De-Destruction!





SUPER POWER

REVIEW



Che i sushi, baseball e Super Deformed ogni mattina già lo mangino

abbiamo constatato i Super Famista

TI PREGO, CERCA DI CONTROLLARTI...

La prima sostanziale differenza con altri baseball "normali" risiede nel fatto che, dopo aver recuperato una palla battuta, la selezione della base a cui lanciarla non avviene più mediante la pressione della levetta direzionale bensì tramite i quattro tasti del joypad, riproducenti i punti cardinali e quindi le rispettive basi. Per lanciare dovrete invece impostare innanzitutto il tipo di lancio da effettuare, mediante la pressione del tasto R. Ogni lanciatore possiede diversi tipi di lancio ottenibili mediante la pressione dalla levetta direzionale in una delle 5 direzioni medio-basse e quella del tasto B. Se il lanciatore che avete in pedana di battuta non annovera nelle sue possibilità il tipo di lancio da voi selezionato vi farà un cenno negativo col testone. In caso contrario sarà necessario impostare la direzione del quantone (icona in alto al centro) per determinare l'inclinazione di tiro. Per battere la palla verrà invece visualizzato un quadrato d'area valida che scomparirà al momento del lancio. Il punto di arrivo del lancio verrà indicato con un asterisco. Inutile dire che se possedete un acume tale da capire che il punto di arrivo del lancio si trova fuori dall'area valida sarà di miglior utilità non tentare neppure la battuta. In caso contrario disporrete di un puntatore. L'area di quest'ultimo varierà a seconda che scegliate di eseguire una battuta normale o forte (pressione del tasto R). Posizionate il puntatore sull'asterisco e vualà, le je son fè. Naturalmente è possibile anche eseguire una stoppata (bunt) tramite semplice pressione del tasto A. I ricevitori saranno quindi indicati con tre frecce poste agli estremi dello schermo: quello da voi selezionato sfoggerà sul crapone un bel triangolino roteante. Preso possesso dei controlli? Occhei, cam an tu de gheim!



ma che un gioco che fonde questi due elementi essenziali possa essere così divertente e simpatico sembra



cosa piuttosto singolare. Che cos' è che attrae tuttavia in questo gioco? Beh, la parte del leone la fanno sicuramente grafica e

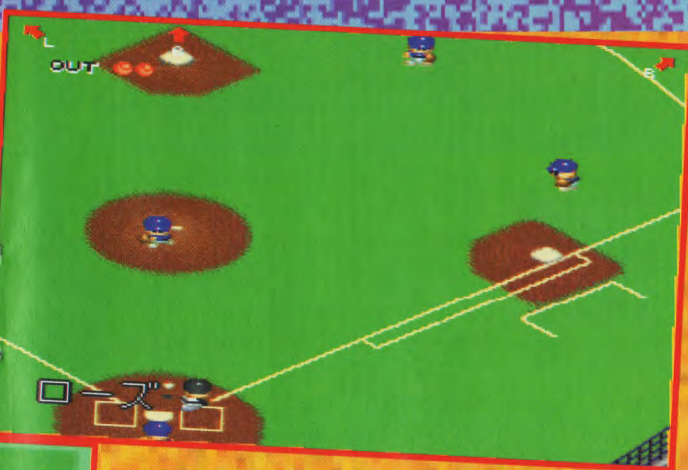
sonoro: la prima di una simpatia ed un carisma fuori dal comune il secondo incisivo come non



Si ringrazia
COMPUTERLAND
per la
cartuccia



R BASEBALL



COMMENTO



Eh però, la grafica non è mica malvagia... Hahahaha, mi si è capottato un giocatore! Ma che fa il lanciatore... è ubriaco? Wow, beccatevi il sonoro, è semplicemente delirante, fantastico, incredibile, insomma, in una parola è subarashii! Ma che diavole di modo di controllo hanno scelto di usare? Mi sembra alquanto incasinato... già, però è anche parecchio divertente. Hei, Simon, non approfittare del fatto di aver già preso dimestichezza coi controlli per darmi una legnata, tanto il fatto che Paolo ti abbia stracciato 22 a 11 la dice già lunga sulle tue facoltà di giocatore. Vi abbiamo presentato commenti a caldo raccolti durante una partita a **Super Power Baseball**.

COMMENTO



Sul fatto che questa ennesima simulazione di baseball sia la più divertente mai editata per Super Nintendo proprio non ci piove, teoria avallata inoltre dal fatto che è piaciuta molto anche a Char e questo la dice lunga. Sul metodo di controllo prescelto, invece, ci sarebbe da disquisire per ore. Effettivamente tutti i metodi di controllo sino ad ora usati per simulazioni di questo tipo, su console, erano piuttosto standard: privi di puntatore e quadratino d'area, privi di un analogo sistema di impostazione di lanci e battute ma, soprattutto, differenti nel caso della selezione delle basi che venivano sino ad ora selezionate normalmente con la levetta direzionale mentre qui ci si ritrova a doverle impostare coi quattro tasti; vi assicuro che all'inizio è tutt'altro che facile, data la frenesia e la velocità con le quali le azioni si susseguono. Per riuscire a giocarlo bene sarà quindi necessario disimparare vecchi standard e buttarsi a capofitto sull'apprendimento di questi nuovi ma vi assicuro che ne vale la pena. Passo e chiudo.



mai, con un incalzante commento degli speaker...nipponici. Quanto di meglio si possa desiderare dalla vita.



CASA

KONAMI

GENERE

SPORTIVO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1 - 2

GRAFICA

88

▲ Sprite impareggiabili sia per realizzazione tecnica che per simpatia
▼ Campi non molto vari

SONORO

92

▲ Semplicemente perfetto, con marquette non estremamente varie ma compensate da effetti e voci veramente sbalorditivi

GIOCABILITÀ

86

▼ Richiede un po' di studio all'inizio, soprattutto per l'inusuale controllo di lanci e giocatori
▲ Una volta impadronitivi dei comandi non vi fermerà più nessuno

LONGEVITÀ

86

▼ Piuttosto arduo il confronto con la macchina...
▲ ...divertentissimo quello con un secondo giocatore

GLOBALE

88

Sarà anche Super Deformed ma è sicuramente una delle migliori simulazioni di baseball per console



Sonia, una ragazza acqua e sapone costretta alla violenza da un mondo abietto e insensibile...



SONIC BLA

REVIEW

Captain Chooyear scatena il suo attacco!



Il mito del supereroe, ovvero di un paladino della giustizia che si cela sotto gli abiti di un comunissimo ed innocuo cittadino, è, come noto, una prerogativa

SONIC BLASTMAN

L'eroe di tutti i tempi. Come nella prima sua avventura possiede la mossa speciale con cui polverizza qualsiasi cosa si trovi nell'area dello schermo. Questa è ottenibile caricandosi di energia tramite la pressione del pulsante R e poi premendo B o comunque il tasto del secondo attacco o attacco speciale. Essa comporta un dispendio di due punti di energia. Vi è poi una seconda mossa, ottenibile caricandosi di energia e premendo il pulsante di attacco semplice o primo attacco. Non è una smart bomb come la prima, anche se arreca parecchio danno, ma va indirizzata verso l'avversario sul corrispondente asse. Comporta un dispendio di un solo punto di energia. Come nella prima parte della saga Sonic può afferrare l'avversario e decidere se mazzuolarlo di cartoni, con la pressione del tasto corrispondente al secondo attacco, oppure caricare una mega mazzata da stampare sul faccione del malcapitato avversario, tramite il tasto di primo attacco. Evviva il fair play!



COMMENTO



Wow! Tutto si può dire del suddetto **Sonic Blastman 2** tranne che non sia divertente. Ma vi siete beccati le assurde mosse di Sonic? Non ho parole.

Il primo non era male ma questo è infinitamente meglio: rallentamenti praticamente inesistenti, anche giocato in due con dieci sprite contemporaneamente sullo schermo. Set di personaggi che, oltre al carismatico Sonic annovera altri due tizi altrettanto intrippanti con cui è possibile dilettarsi in due simultaneamente. Scorrimento decisamente lineare, mai scattoso. Grande varietà di colpi e mosse speciali differenti per ogni personaggio. Azione piuttosto frenetica. Direi che quanto a requisiti positivi il presente titolo non è affatto male. Il livello di difficoltà è nella media, con una buona calibrazione ma piuttosto semplice se giocato al livello Easy (e, parimenti, alquanto difficile se giocato al livello Hard). Alcuni stage sono discretamente longevi ed inoltre non è possibile approfittare del fatto di giocarlo in due simultaneamente per finirlo senza problemi perché, in questo caso, anche il numero di avversari sarà doppio rispetto al singolo. In definitiva un buon gioco d'azione, con una grafica attraente ed una buona giocabilità.



Vai Sonia, ce la puoi fare!



Captain Chooyear crede di essere diventato un cannone Balcan



Si ringrazia
**CONSOLE
GENERATION**
per la
cartuccia

STMAN 2

SONIA



Anche Sonia possiede due diversi tipi di attacco speciale, ottenibili in modo analogo. Il primo è la solita sorta di smart bomb, il secondo è una scivolata volante di fuoco decisamente bella da vedere. Sonia può inoltre compiere un avvimento volante infuocato riempiendo di pedate l'avversario semplicemente facendola correre in direzione dello sprite prescelto come bersaglio e premendo il tasto di attaccospeciale.



E' tornato! Il mitico pugno da 100 Megatonni!

dell'editoria statunitense che ha sfornato e continua a sfornare super eroi. Si va dall'Uomo Ragno a Superman, da Iron

Man a Batman, Robin e a tutte le decine di eroi Marvel che hanno decretato il successo dei Comics americani. Nel leggendario, mitico

CAPTAIN CHOOPYEAR

Discorso analogo per le mosse speciali: la prima è una smart bomb, la seconda utilizza le braccia come una sorta di mitra per cui è indispensabile che l'avversario sia allineato con voi nonché a breve distanza. Prendendo la rincorsa e premendo il tasto di secondo attacco, Chooyear sventola i braccioni come se fossero bandierine polverizzando gli sprite che si trova di fronte. Afferrando l'avversario e premendo il tasto di primo attacco, invece, si eleva in aria spacciando il nemico al suolo sempre sotto la pressione delle braccia.



"Lo ripeto per l'ultima volta: non ho nessun legame di parentela con Sonic!!!"



Pur di farsi notare da una ragazza, si vestirebbero in qualsiasi modo...

COMMENTO



Che aggiungere ancora? Praticamente Char ha già detto tutto. La prima puntata di **Sonic Blastman** era discretamente interessante: colpi spassosissimi, avversari di fine livello massicci, buona longevità. Questa seconda versione riduce leggermente le dimensioni dello sprite ma, in compenso, propone un set di tre giocatori e l'opzione per essere giocato in due simultaneamente. Migliora soprattutto lo scorrimento, di gran lunga più veloce e più fluido, privo di quei fastidiosi rallentamenti che contraddistinguevano la prima versione. Per quel che riguarda i fondali si va dall'esaltante allo scialbo, mentre gli effetti sonori sono di buona fattura così come le musiche. Divertentissimo e frenetico soprattutto se giocato in due, nonché discretamente longevo, almeno al livello Normal. Direi che il punteggio affibbiatogli ci sta tutto.

co ed estasiante paese del Sol Levante i manga sono legati ad un altro tipo di schema, pur presentando figure paragonabili per molti versi ai grandi miti statunitensi. Ecco quindi ap-

parire Sonic Blastman, perfetto compromesso fra lo stile Manga e lo stile Comics, fra i leggendari miti nipponici ed i Supereroi americani. Bah, robe da pazzi...



Sonia viene colta da un attacco epilettico: il nemico la osserva allibito...



CASA

TAITO

GENERE

AZIONE

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

87

▲ Bellissimi i tre sprite principali, animati e caratterizzati splendidamente
▼ Gli sprite avversari sono un po' ripetitivi e qualche fondale leggermente scarno

SONORO

89

▲ Watashi no paanchi wa juuman no emu chi yo!
▲ Temi musicali carini e piuttosto vari

GIOCABILITÀ

85

▲ Immediata e frenetica, con una buona quantità di mosse a disposizione
▲ Divertentissimo se giocato in due

LONGEVITÀ

86

▲ Facile terminare il livello easy, difficile quello Hard: regolare
▲ Nessuna facilitazione se giocato in due: raddoppia anche il numero degli avversari

GLOBALE

85

Tra **Final Fight 2**, **Rushing Beat Shura** e **Sonic Blastman 2**, l'indiscusso vincitore è sicuramente quest'ultimo.



REVIEW



L'umanità è alla costante ricerca di qualcosa che modifichi significativamente la sua vita. Questa frenesia ha prodotto dapprima cose come il gabi-

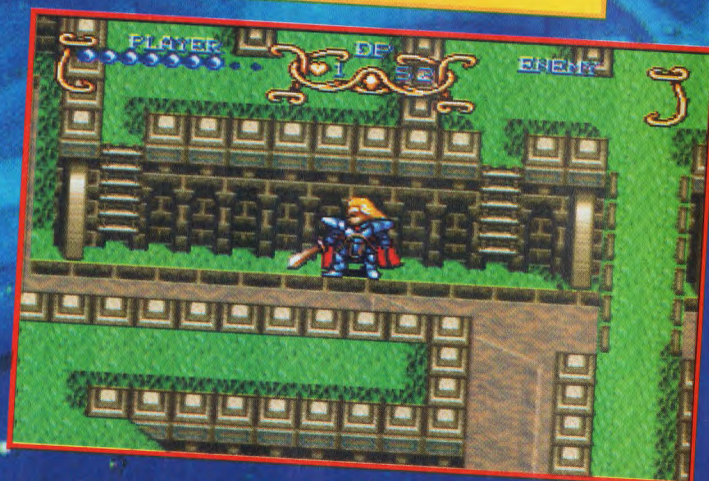
C'E' UN MAIALE TRA NOI DUE

Non è soltanto per se stesso che il piccolo avventuriero va in cerca del suo tesoro. La sua brama di conquista, infatti, è alimentata più di ogni altra cosa da un'avvenente fanciulla. Costei possiede un porcellino addomesticato il quale, per quanto piccolo sia, non è un maialino qualunque: questo è quanto scoprirà rapidamente il nostro eroe nelle prime fasi della sua missione. Quanto alla proprietaria del maialino, essa appare all'occorrenza per stabilire i compiti del giovanotto nonché per offrire il suo pensiero su questioni importanti.

COMMENTO



Per quanto mi riguarda, **Illusion Of Gia** ("gaia"?), è uno dei titoli migliori che io abbia giocato sul Super NES. Il paragone con **Zelda**, secondo me, è uno spreco di tempo in quanto si tratta di due giochi stilisticamente molto diversi. **Gia** è una cartuccia terribilmente avvincente e strapiena di atmosfera. Come potete vedere, la grafica è semplicemente FA-VO-LO-SA, il che spiega la grande quantità di schermate schiaffate in queste pagine. Non meno esaltante la parte sonora, che presenta una moltitudine di musiche ed effetti sonori perfettamente adeguati all'atmosfera visuale del gioco. Quest'ultimo, in sé, è molto più difficile di quanto sembri inizialmente: le sorprese in serbo, infatti, sono moltissime. Insomma, che altro vi devo dire se non "compratelo"?



qualcosa di 'vero' in quest'epoca. Tracce come le enormi teste dell'Isola di Pasqua e la grande Sfinge Egiziana alludono a qualcosa: ma cosa, esattamente? **Illusion**

Of Gia invita i giocatori ad accompagnare un baldo giovanotto in una ricerca che ha come obiettivo la scoperta



Si ringrazia
WAREHOUSE
per la
cartuccia



netto, cui ha fatto seguito di tutto, da idoli del rock ad oscure religioni. Quando la realtà viene spiegata in maniera così irritante dagli scienziati come qualche forma alternativa di illusione, è difficile trovare

FIATO AL FLAUTO!

I più grandi giochi d'avventura hanno sempre una caratteristica che li differenzia dagli altri. **Illusion Of Gia** impiega la musica per modificare ciò che sta intorno all'eroe. In diversi punti dello scenario, il Nostro è invitato a suonare una melodia di qualche tipo con il suo flauto. I risultati di queste sonate sono sempre tanto imprevedibili quanto provvidenziali. Questi bei motivi però possono essere imparati solamente parlando alle persone giuste, e trovarle non è sempre così facile!



N OF GIA



QUANDO IL TEMPO GIOCA A PROPRIO FAVORE

I viaggi compiuti attraverso il portale del tempo servono a un altro importante proposito. A volte il Signore del Tempo (o Time Lord, che dir si voglia) dona all'avventuriero un particolare potere, come ad esempio quello di sbriciolare le pareti con una poderosa spintonata, oppure quello di far scaturire folgori di energia dalla punta della sua spada.



del grande mistero della vita. Ambientato di volta in volta in diversi periodi storici, questo gioco di ruolo pone il nostro imberbe eroe in imbaraz-

zanti situazioni di ogni sorta. Trovare le risposte alle sue domande non è facile: ci sono battaglie da combattere ed enigmi da risolvere. Ma l'intrepido fanciullo non molla mai...e neanche voi dovreste!

COMMENTO



Se possono esserci dubbi sulla giusta pronuncia del titolo, non c'è assolutamente alcun dubbio che **Illusion Of Giga** sia un gioco fantastico, un'esperienza videoludica estremamente godibile e gratificante. L'uso della musica come aiuto all'avanzamento del protagonista è una splendida idea, e gli effetti speciali che ne risultano presentano qualcosa di molto differente per i giocatori che pensano di aver visto tutto in questo genere di giochi. Come si può leggere in questa review, l'eroe è provvisto di numerose capacità fin dall'inizio: un flusso costante di aggiunte al suo equipaggiamento pone questo gioco al di sopra di molte avventure esistenti. Paragonare **Giga** a **Secret Of Mana** o **Zelda III** è sciocco: **Giga** va più per l'azione che per la riflessione, sebbene presenti ugualmente degli enigmi. Ad ogni modo, si può dire che **Illusion Of Giga** sia forse l'unico titolo veramente all'altezza dell'elevato standard settato da quei due illustri titoli.



CASA

ENIX

GENERE

GIOCO DI RUOLO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

92

▲ Una varietà di locazioni e personaggi accattivanti nonché di ottima fattura

SONORO

90

▲ Musiche perfettamente aderenti alle situazioni e ottimi effetti sonori

GIOCABILITÀ

92

▲ Giocare a **Illusion Of Giga** è come fumare: smettere è una parola!

▼ Il testo in giapponese smorza il fascino del gioco

LONGEVITÀ

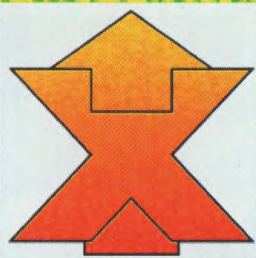
87

▲ L'eroe ha di fronte a sé una missione di imponenti proporzioni per la quale vale la pena giocare più di una volta

GLOBALE

91

Poche ciance: **Illusion Of Giga** è titolo imperdibile. Fossimo in voi, cominceremmo subito a mettere da parte le manette settimanali...



REVIEW



Si ringrazia
**CONSOLE
GENERATION**
per la
cartuccia

E venne il giorno del Super NES! Proprio così: dopo l'Amiga e il Megadrive, ora anche la macchina a

SCUSI, PER L'USCITA?

Ogni sparatutto che si rispetti dovrebbe presentare un buon assortimento di bonus, power up e simili da raccogliere, e sotto questo aspetto, **Chaos Engine** onora a dovere la tradizione. Gli oggetti più comunemente reperibili sono i mazzi di chiavi, alcune d'argento, altre d'oro: le prime servono a penetrare in sezioni del livello altrimenti inaccessibili, mentre le seconde permettono di accedere ad alcove segrete contenenti una moltitudine di bonus. Questi ultimi permettono al giocatore di aumentare sia il punteggio che la propria scorta di munizioni. Un altro oggetto di grande utilità è l'icona che rappresenta lo Ying e lo Yang (sapete, quel cerchio per metà bianco e per metà nero); questa icona dà a chi la raccoglie il potere di far tornare il proprio socio dal regno dei morti.

16-bit della Nintendo ospita le rocambolesche imprese dell'eterogeneo quintetto di simpatiche canaglie creato dai Bitmap Brothers. Per coloro che fossero entrati

nel mondo dei videogames solo in questo momento, ricordiamo che il gruppetto di cui si parla è composto da un fuorilegge, un vicario, un mercenario, un uomo di fatica, e un gentleman vittoriano; ognu-

THE CHAOS



no di essi aspira a liberare il mondo da una mostruosità meccanica: la Macchina del Caos, creata dal Barone Fortescue e da questi inviata a tramutare cose e persone in implacabili macchine assassine, cosa che dà ai sopracitati cinque un pretesto per andarsene in giro a dispensa-

re morte e distruzione con le poderose armi in loro possesso. 16 livelli di imponenti dimensioni separano il prode quintetto dallo scontro finale con la propria nemesi, e potete scommettere che il viaggio non sarà privo di spiacevoli imprevisti, così come di oggetti da raccogliere e utilizzare per rendere meno difficoltosa l'impresa.

COMMENTO



La versione per Super NES di è più o meno la copia conforme di quella per Amiga, e questo, a mio parere, è più un male che un bene. Un titolo che può andare benissimo su di un computer può andare non altrettanto bene su di una console, e il gioco dei Bitmap Brothers ne è la dimostrazione vivente. Nell'ambito degli sparatutto con visuale dall'alto, un titolo come **Chaos Engine** non può certo reggere il confronto con **Total Carnage** (per dirne uno) o anche il più vetusto **Smash TV**; non c'è nulla da fare, credetemi. Ciò nonostante, **Chaos Engine** non è poi così malvagio, a patto, beninteso, che sia giocato con un amico.



S ENGINE

COMMENTO

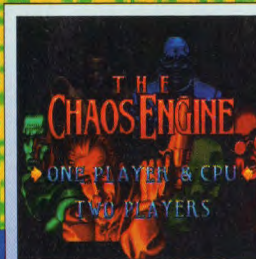


Sparatutto più avvincenti di **Chaos Engine** se ne sono visti parecchi sul Super NES in passato. Tuttavia, il gioco dei Bitmap Brothers non è poi così male, soprattutto se a giocarci si è in due; insomma, è il classico gioco alla **Gauntlet**, un genere di giochi poco indicato a giocatori asociali o perlomeno poco inclini a coltivare amicizie. Ad ogni modo, **SoF** è praticamente la copia carbone della versione Amiga: chi ha orecchie per intendere, intenda... No, un momento, con questo non voglio dire che il gioco per Amiga facesse pena: tutt'altro. Ciò che intendo dire è, come ha giustamente detto Fabio, che se per l'Amiga poteva essere il migliore degli sparatutto, per il Super NES non è che uno fra i tanti, se non uno fra i meno validi.



UN ESERCITO DI DUE UOMINI

Chaos Engine si distingue dalla maggior parte degli sparatutto in circolazione per la possibilità di selezionare il proprio personaggio e il relativo partner in una rosa di sei elementi. Ognuno di essi ha ovviamente i suoi peculiari pregi e difetti nonché una particolare arma. La personalità di ciascun personaggio è determinata da quattro fattori: Intelligenza, Velocità, Salute e Abilità. Poniamo ad esempio di scegliere come compagno di sventura un personaggio dotato di Intelligenza ed Abilità in dosi altissime: potete scommettere un braccio che si spaccherà in quattro per liquidare i nemici e raccogliere il maggior numero possibile di bonus. Insomma, se volete avere lunga vita in questo gioco, ora sapete come regolarvi.



CASA

MICROPROSE

GENERE

AZIONE

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

67

▲ Fedele a quella della versione originale per Amiga...
▼ ...anche troppo

SONORO

71

▲ Voci digitalizzate di ottima fattura

GIOCABILITÀ

68

▼ Giocato da soli, può diventare monotono in breve tempo...
▲ ...ma se a giocare si è in due, offre non poco divertimento

LONGEVITÀ

72

▲ Atmosfera a mille, tanta paccottiglia da raccogliere e livelli di immense proporzioni
▼ Non c'è poi questa gran quantità di cose da fare

GLOBALE

70

Raccomandabile esclusivamente ai fans di **Gauntlet** e agli appassionati di giochi in coppia



REVIEW

SPACE



Ehm... come sei ingrassato dall'ultima volta!



Non dire gatto...

Borf, un essere alieno dalla pigmentazione inconsueta (è blu), ha un problema di peso. Ma fra tutti i mondi di tutte le galassie, l'unico pianeta che offre la possibilità di una cura

mire di Borf sono concentrate: una ragazza di nome Kimmy. Questo magnifico esempio di femminilità terrestre viene prontamente sequestrato a scopo inquisitorio, con gran dispiacere di un ardente ammiratore di nome Dexter, il quale

gnata la Terra avrebbe risposto inviando al suo inseguimento proprio Dexter, altrimenti noto come Spa-

dell'omonimo coin-op di tanti anni fa. L'eroe del gioco, ovviamente, è Dexter, che il giocatore conduce attraver-

LASER E PANNOLINI

Sulle prime, con i calzettoni che si ritrova, Dexter non fa una grande impressione. La situazione cambia drasticamente quando il fanciullo si decide ad usare la sua Unità di Potenziamento portatile: una volta attivato, infatti, questo gingillo trasforma l'imberbe Dex in un prestante supereroe sulla trentina. Sotto questo nuovo aspetto, il nostro giovanotto si ritrova improvvisamente a fare il cacciatore di alieni, che frigge con la sua pistola laser. Dexter può anche andare per la sua strada senza che faccia qualche incontro ravvicinato del peggior tipo, ma per usufruire di questa opzione deve ignorare del tutto l'Unità di Potenziamento.

COMMENTO



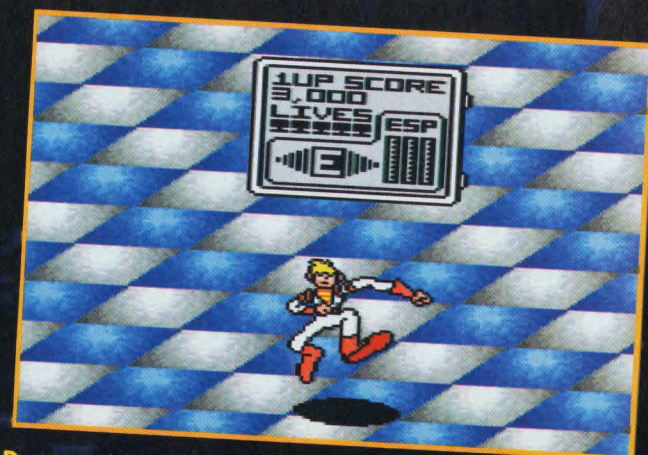
Anche il membro più entusiasta della comunità videoludica, dopo qualche tempo trova il gettito continuo di platform e sparatutto privi d'originalità una cosa deprimente.

Space Ace è, purtroppo, fra i titoli inclusi in quella marea. Con **Space Ace** la Empire intende offrire ai videogiocatori qualcosa di nuovo e nella miglior veste grafico/sonora possibile, e bisogna dire che sotto questo aspetto il gioco non delude. Tuttavia la struttura di gioco è assurdamente rigida. Ciò non significa che sia iniqua: tutt'altro. Dexter fallisce nella propria missione solamente in risposta diretta agli errori del giocatore; comunque gli sforzi richiesti sono così assurdi che il gioco è tutto fuorché divertente. Questo titolo può certamente contare sull'approvazione di molte persone, dato che gli impagabili personaggi di Don Bluth sono stati fedelmente riprodotti e ben animati. Quanto ai giocatori che preferiscono avere libertà di movimento, suggerirei che fra loro e **Space Ace** si mantenesse una certa distanza.

ce Ace!

La versione Super NES di **Space Ace** è un adattamento più accessibile

so diversi paesaggi alieni fino al luogo in cui risiedono Borf e la povera Kimmy. Il gioco non è altro che un



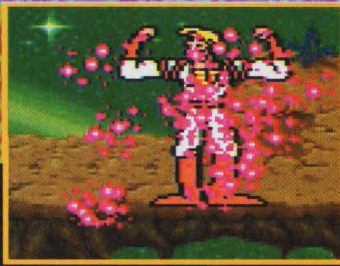
Dexter si lancia in un buco dimensionale



Si ringrazia
CONSOLE
GENERATION
per la
cartuccia



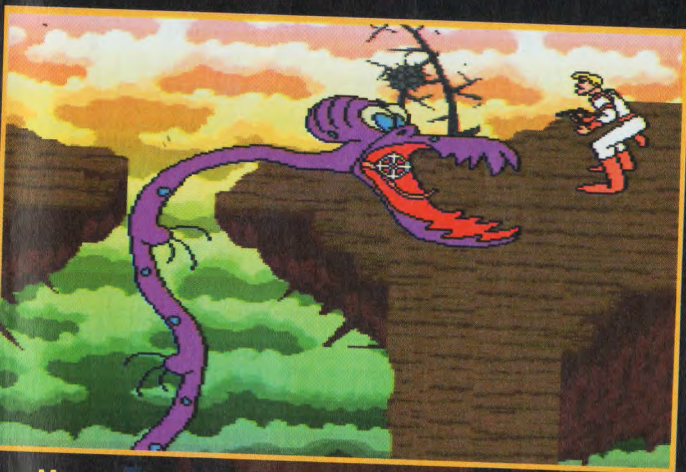
ACE



Io sono Dexter,
dopo di me il
nulla...



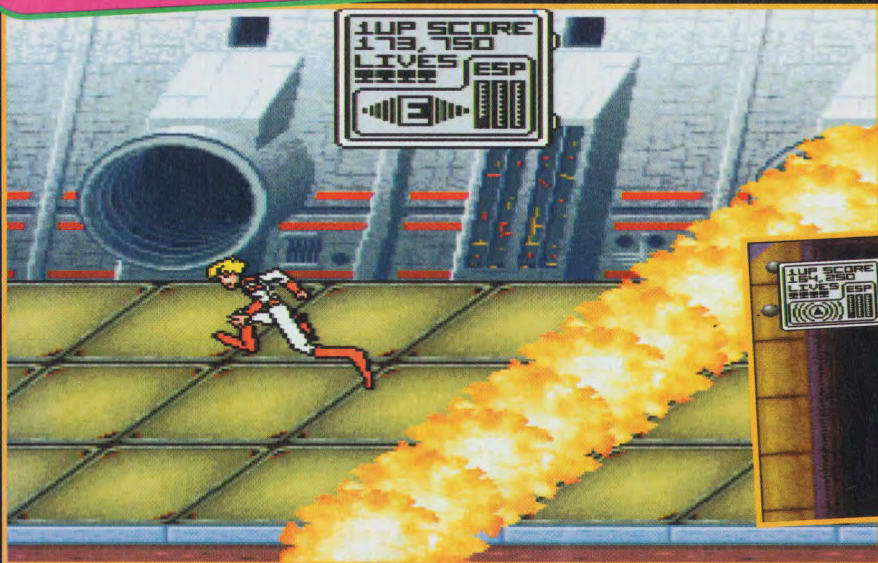
La navetta! Pronti per la sezione sparatutto?



Mammaeccheèstocoso?!?!

VEDERE PER CREDERE

Ogni tanto la vista di Dexter si offusca; ciò, tuttavia, non ha niente a che fare con le sue diottrie, anzi...queste brevi distorsioni indicano la presenza di un'area di trasferimento dimensionale. Saltando presso questi punti, Dexter viene smaterializzato per poi riapparire in un luogo astratto che trabocca di power-up: allucinogeni!



COMMENTO



Dal giorno in cui **Space Ace** ha fatto cascare la mascella a molti frequentatori di sale-giochi, i giochi piattafornici hanno fatto molta strada. Quant'è penoso constatare che questo vecchio divoraggetti non è stato aggiornato ai tempi! E' vero, Dexter ora è libero di spostarsi più o meno ovunque voglia, non essendo più confinato a movimenti unidirezionali come un tempo. E sono spariti anche quei secondi di attesa fra una sequenza e l'altra che erano una prerogativa di **Space Ace** come di tutti i giochi su laserdisc. Ciò che è rimasto inalterato purtroppo è la linearità del gioco: la sopravvivenza è subordinata alla consapevolezza di quando e dove saltare o sparare. Ad essere onesti, la Empire ha aggiunto delle sezioni estranee al coin-op, come quella della moto a razzo, e i livelli non sono sempre gli stessi, benché alcuni di essi siano tratti dal gioco a gettone. Una menzione particolare merita la grafica, che è vivace, ben animata e comprende alcuni degli sprite più grossi visti finora sul Super NES. Tuttavia, questi sono gli anni 90 e **Space Ace** è uno zinzino troppo antiquato per i tempi che corrono.

esercizio mnemonico
reso parecchio invitante
dalla presenza dei

Un chiaro esempio di
ospitalità aliena...

personaggi creati da
Don Bluth, meglio noto
per i suoi film a disegni
animati (Brisby e il
Segreto di Nimh, Fielvel
sbarca in America...) che
per le sue opere videoludiche.

Questo lo spedisco in
buca con un cinque
sponde!



SPACE ACE

CASA

EMPIRE

GENERE

PLATFORM

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

84

▲ Sprite massicci (letteralmente) e fondali vivacemente colorati; immagini nitide e animazioni fluide
▼ L'uso di colori elementari fa sembrare bidimensionali molti dei personaggi

SONORO

80

▲ Voci campionate ottimamente realizzate e gestite; OK anche la musica
▼ Effetti sonori un po' incolari

GIOCABILITÀ

62

▼ La struttura di gioco è troppo rigida e in quanto tale dà luogo a parecchie frustrazioni

LONGEVITÀ

69

▲ La spettacolare sequenza finale è un ottimo incentivo...
▼ ...ma l'inflessibilità della struttura di gioco è non poco scoraggiante

GLOBALE

72

Un titolo originale popolato di personaggi immensamente accattivanti ma guastato da una struttura di gioco inflessibile



SUPER FA

REVIEW



Direi che i punti da focalizzare sono o

mare qualsiasi cosa, e sottolineo qualsiasi, sino a far ottenere persino



molteplici. Primo: ai giapponesi piace defor-

agli oggetti cubici una perfetta forma sferica, 'na palletta praticamente! Se-



COMMENTO

Insomma, le maggiori software house di tutto il mondo si stanno facendo un mazzo tanto per cercare di creare simulazioni di baseball sempre più convincenti e sempre più tecnicamente perfetti e questi se ne escono con l'ennesimo titolo di baseball in versione Super Deformed? Certo sono presenti cose assurde, divertentissime, fuori di testa e tipicamente nipponiche, come i lanciatori che fanno viaggiare la palla a quattrocento chilometri orari ma il tutto si esaurisce praticamente a questo, dato che sui lanci avete un controllo di effetto e tipo di tiro praticamente minimo e sulla battuta men che meno. Il controllo dei giocatori sulle basi nonché dei corridori risulta inoltre piuttosto problematico dato che tutti i giocatori paiono distinguersi per una flemma immonda, tanto che a volte la palla può impiegare più tempo a passare da una base all'altra che quello che impiega un giocatore a passare dalla pedana di battuta alla terza base. Mah!

condo: ai giapponesi deve piacere infinitamente il baseball poichè negli ultimi tre mesi ne saranno uscite, fra Megadrive e Super Nintendo, una decina di cartucce (forse anche perchè trattasi del loro sport nazionale?). Come avevamo constatato un paio di numeri addietro per **Human**

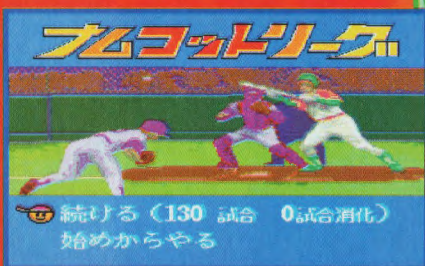
Grand Prix 2, anche questa terza versione di **Super Famista** risulta essere praticamente identica alla precedente, se non per il differente numero accanto al logo sulla confezione della cartuccia e nella schermata dei titoli. Se consideriamo inoltre che anche la



Si ringrazia
COMPUTERLAND
per la
cartuccia

BALL! SAFE! STRIKE! OUT! HOME RUN! AAAAGGGGH!

Come detto, questa ennesima versione di **Famista** non eccelle certo per originalità. L'unica variante che presenta rispetto ai predecessori può essere considerata il set di squadre disponibili inizialmente, in molti casi differenti dal precedente **Famista Baseball 2**. Queste, mi pare ovvio, non sono altro che le squadre professionistiche del campionato di baseball nipponico deformate nel nome, quindi di pari passo con la grafica. Quattro sono inizialmente gli stage selezionabili per esibirsi nel free play comprendenti, naturalmente, le suggestive ambientazioni "by night". Ogni giocatore possiede caratteristiche differenti, relative ad esempio al numero di Home Run battuti nella precedente stagione nonché una media di velocità di tiro stilata in base ai lanci effettuati nella stagione appena conclusa. Pensate che ci sono pure tizi che possiedono una media di tiro di quattrocento chilometri orari...mah.



MISTA 3

リーグ順位						EXIT
	試	勝	敗	勝率	差	
1 あああ	0	0	0	.000	--	
1 いいい	0	0	0	.000	--	
1 ううう	0	0	0	.000	--	
1 えええ	0	0	0	.000	--	
1 おおお	0	0	0	.000	--	
1 かかか	0	0	0	.000	--	



precedente versione era pressochè identica alla prima ne risulta che la prima versione di **Super Famista** è decisamente simile alla terza, tranne forse



che...indovinate un pò? Beh, sommate tutte e tre le versioni e non fatterete a sentire una certa puzza di imbroglio...

COMMENTO



I casi sono due: o **Super Famista** è così complesso tanto da non riuscire ad impostare azioni interessanti per nostra inettitudine oppure è così semplice ed immediato che i vari colpi e le varie tattiche si riducono esclusivamente a quel paio di colpi e di lanci basilari che qualunque gioco annovera. Propenderei per la seconda ipotesi. Questo tuttavia non significa che **Super Famista 3** non possa divertire un sacco sia gli amanti del baseball, sia quelli del Super Deformed. Sono convinto che proprio per il fatto che stanno uscendo una marea assurda di simulazioni di baseball, sia piuttosto positivo editare un gioco che evade dai consueti canoni tecnici e stilistici di gioco per proporre una buona volta qualcosa di divertente. Che poi questa terza parte di **Famista** possa assomigliare paurosamente alla precedente mi pare innegabile: ciò non toglie tuttavia che se consideriamo il presente gioco unicamente fine a se stesso questo possa dimostrarsi abbastanza divertente e decisamente longevo. Inoltre, è semplice da gestire, ideale in pratica per chi il gioco del baseball lo conosce magari solo superficialmente ed ha dunque voglia di dilettarsi in qualcosa di meno complesso di simulazioni con tonnellate di opzioni.



CASA

NAMCOT

GENERE

SPORTIVO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

71

▼ Giocatori non molto definiti, soprattutto nel caso della visuale estesa
▼ Sprite animati discretamente ma decisamente lenti e non troppo semplici da gestire

SONORO

76

▲ Grandiosi i cori di incitamento del pubblico nipponico (Ganbatte nel!)
▼ Musiche carine ma troppo ripetitive

GIOCABILITÀ

70

▼ I giocatori sono così lenti che a volte si potrebbe essere assaliti da crisi di ansia
▲ Non è difficile impossessarsi immediatamente dei colpi a disposizione...

LONGEVITÀ

72

▲ Unica nota positiva è il gran numero di squadre a disposizione

GLOBALE

69

Divertente per qualche partita ma assolutamente senza pretese

SUPER CONSOLE

75



REVIEW



Si ringrazia
CONSOLE
GENERATION
per la
cartuccia



76 SUPER CONSOLE



TURN AN



PRENDETE LA MIRA

Non per sparare! Certo, anche per quello ce ne vuole ma in questo caso la mira l'avrete bisogno per atterrare sulla portaerei. Operazione, all'inizio, tutt'altro che facile (soprattutto nei livelli notturni) ma che dopo un po' di esercizio eseguite ad occhi chiusi. Al momento di centrare la pista, apparirà sul display del vostro aereo uno schema a croce, vi basterà mantenere il cursore al centro e farete un dolcissimo atterraggio. I ragazzi della Absolute hanno comunque pensato di darvi una mano, inserendo uno schermo di pratica per l'atterraggio.



S

iete cresciuti indossando solo giubbotti da aviatore ed occhiali a specchio, sognando un giorno di emulare le gesta di Tom Cruise nel film Top Gun? Bè forse non è proprio la stessa cosa ma questo gioco potrebbe fare al caso vostro. In **Turn and Burn** siete al comando di un modernissimo F14 Tomcat imbarcato su di una portae-

rei ed impegnato in missioni di pattuglia. Il gioco è suddiviso in missioni



e, visto che partite da una portaerei, sono tutte di

ambientazione marina: le prime sono semplicemente di pratica, per permettervi di prendere dimestichezza con il vostro aereo e con le tecniche di combattimento, mentre nelle seguenti dovrete sudare le fatidiche sette camicie per riuscire a riportare il vostro posteriore intatto a casa. Fondamentalmente ogni level-

MI SPARO UN MISSILE!

Come già accennato, disponete solo di armi aria-aria, per giunta contatissime, per abbattere i Mig nemici. Ecco quello che vi passa il convento:

M61A1: Un cannone con proiettili da 20mm, non sono colpi potentissimi ma fanno il loro dovere.

AIM 9: Missili ad infrarossi, ideali per i bersagli a medio raggio

AIM 7: Questi missili, da usare negli scontri ravvicinati, sono guidati dal vostro radar

AIM 54: Sparate uno di questi e inseguirà il suo bersaglio anche in capo al mondo

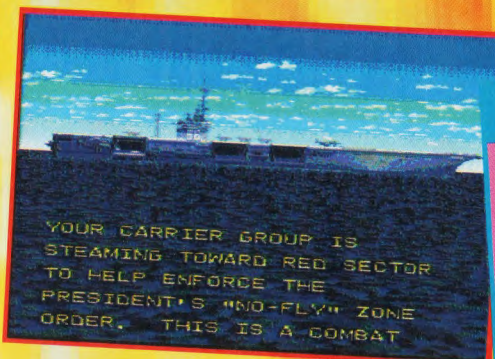
COMMENTO



Sùpa! Hey da dove salta fuori questo gioco? Me lo danno così e dicono "dagli un'occhiata, forse lo recensiamo", come sarebbe a dire "forse lo recensiamo"? Se non si recensiscono cartucce del genere con cosa ci riempiamo il giornale? Ragazzi, date retta a me, se vi piacciono i giochi alla **Afterburner**, ma con un po' più di spessore, **Turn and Burn** è l'ideale per voi. E' un'ottima via di mezzo fra gli shoot'em up 3D, come poteva essere appunto **Afterburner**, ed i simulatori di volo. Dei primi c'è il divertimento e l'immediatezza dell'azione, dei secondi c'è la strategia (non molta ma c'è). Se a questa ottima impostazione aggiungete un'altrettanto buona realizzazione tecnica, risulta che questo gioco non sarà certo il massimo della vita, soprattutto perché non molto vario, però è sicuramente divertentissimo.



D BURN

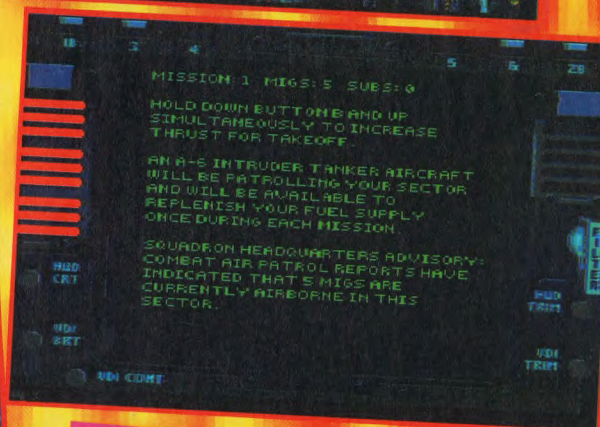


UN TEAM VINCENTE

In **Turn and Burn** è possibile giocare in due. Non ci si trova però a pilotare due aerei che si scontrano l'un l'altro ma si diventa l'equipaggio dello stesso caccia. In effetti il Tomcat è un velivolo a due posti e, come nella realtà, uno di voi farà il pilota, mentre l'altro si occuperà degli armamenti e della strumentazione di bordo.

Il vostro F-14 è armato col solo cannoncino ed il missili aria-aria,

dei missili aria-terra non ce n'è bisogno visto che veri propri obiettivi terrestri non dovrete attaccare.



MI FACCIA IL

Il vostro Tomcat non è certo in grado di rimanere in volo in eterno: ecco allora che, in caso rimaniete in riserva, dalla vostra portaerei verrà lanciato un aereo che vi rifornirà in volo. Lo schema di rifornimento è simile a quello di atterraggio: dovrete abbassare la velocità e cercare di allinearvi in tempo per beccare la "benza". Dopo di che via! Verso un altro round con i nemici.

COMMENTO



Puck ha messo in luce tutti i lati buoni di questo gioco, e sono d'accordo con lui, è però giusto che qualcuno vi dica che non son tutte rose e fiori. Sulla realizzazione tecnica nulla da dire, bella grafica, ottimo scrolling, i dubbi mi vengono invece dalla varietà: in definitiva, passando da un livello all'altro, è sempre la solita cosa. Sempre più aerei contemporaneamente, sempre più pericoli, gira e rigira lo schema è sempre quello. Riassumendo, **Turn and Burn** è un buon prodotto, nato dalla buona idea di fare un simulatore bellico poco complesso e molto giocabile, realizzato con grande cura, ma che alla lunga rischia di diventare veramente soporifero. Se non siete fan di questo tipo di giochi non lo troverete un granché.



lo è composto da due parti. Nella prima dovrete abbattere un numero prestabilito di MiG nemici, evitando accuratamente i colpi che vi lanceranno i sommergibili e gli aerei stes-

si. Nella seconda sarete invece impegnati in raid contro diversi tipi di obiettivi. Si può trattare di raid su piccole basi a terra, avamposti su piccole isole, oppure aerei strategicamente importanti da abbat-

TURN AND BURN
NO-FLY ZONE

CASA

ABSOLUTE

GENERE

SIMULAZIONE

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

85

▲ Dettagliata e con un movimento molto realistico
▼ Non si sono certo sprecati per la varietà di nemici e fondali!

SONORO

80

▲ Una musica di accompagnamento di atmosfera e qualche bip bip dalla strumentazione

GIOCABILITÀ

90

▲ Emozionante fin dalla prima partita. Molto facile da imparare ma nonostante questo mai troppo semplice
▼ Non c'è poi molto da fare in volo

LONGEVITÀ

80

▲ Numerose missioni in situazioni atmosferiche diverse
▼ Nonostante tutto le missioni sono molto simili fra loro ed alla lunga annoiano

GLOBALE

84

Un gioco che piacerà sicuramente ai guerrafondai che sbavano pur di abbattere qualche caccia, ma che si annoiano con i simulatori bellici "seri"

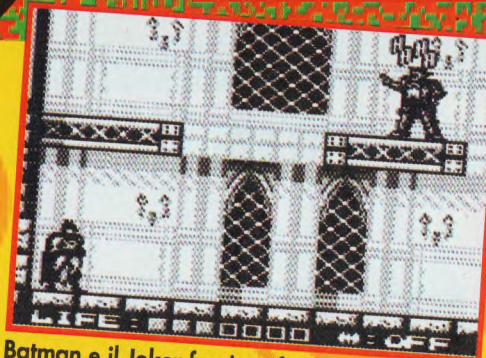
SUPER CONSOLE

77

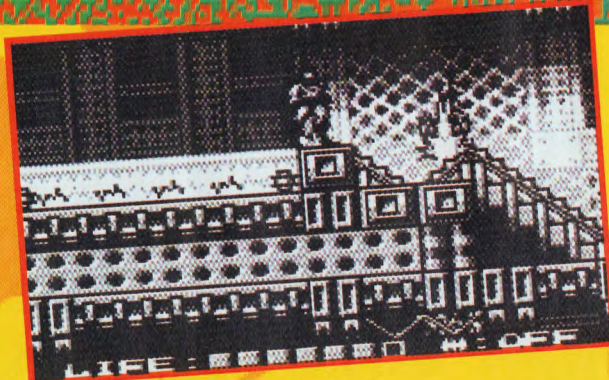
BATMAN-



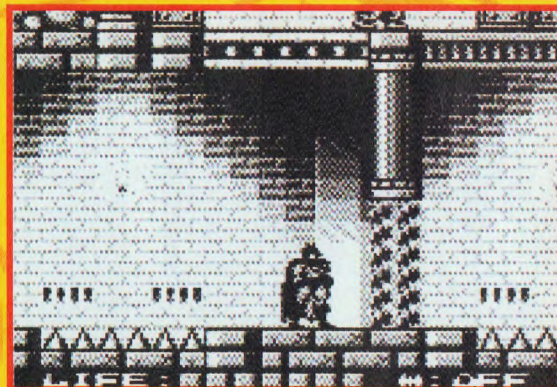
REVIEW



Batman e il Joker faccia a faccia...anche se non sullo stesso piano.



Nessuno può resistere a Batman...



Una barriera? Qui ci vuole un bat-calcio di punizione, ah, ah...

Il crepuscolo si avvicina. Gotham City viene avvolta nell'oscurità. Nel silenzio della notte, la pernicioso caligine del Male inizia a diffondersi. Ombre sospette scivolano sui muri di sudici vicoli, bisbigli echeggiano per strade deserte, piani segreti diventano violente realtà. Dietro questi inquietanti fenomeni si nasconde la macabra figura del Joker, il cri-

minale dall'eterno ghigno diabolico. Meno male che a proteggere la metropoli da questo laido individuo c'è un certo riccastro che la notte va in giro vestito da pipistrello... A circa due anni di distanza dal secondo film firmato Tim Burton e dal suo tie-in videoludico multiformato, **Batman-The Animated Series** vede il supereroe alato di nuovo in azione, come sempre antepponendo il suo orgoglio civico alle

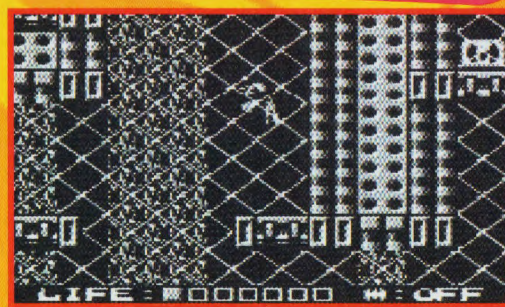
COMMENTO



Non aspettatevi di trovare qualcosa di innovativo in **Batman-The Animated Series**, perché "innovativo" è un aggettivo che mal gli si addice. Ciò che invece troverete è un platform divertente, veloce, pieno di sprite e mai a corto di azione. Certo, la maggior parte del gioco è facile e prevedibile, ma potendo disporre solamente di due "continue", la longevità della cartuccia è garantita. L'atmosfera degli immarcescibili fumetti della DC è stata efficacemente tradotta in pixel e per quanto concerne questo aspetto del gioco, la sequenza introduttiva e la trama meritano una menzione particolare. Familiarizzare col gioco è facile, grazie alla disposizione sensata dei comandi. Anche graficamente, **Batman-TAS** è un gioco notevole: l'animazione rende giustizia alla presenza scenica del Cavaliere Oscuro, benché i fondali non manifestino una grande varietà. Questo titolo, insomma, soddisferà certamente gli appetiti dei fans di Batman come anche quelli dei platform-dipendenti.

UN EROE FUNEREO

Uno dei gadget più utili del Crociato Incappucciato è la sua fune. Una volta sparata, questa si attacca praticamente a qualunque cosa, permettendo così a Batman di raggiungere ciò che altrimenti sarebbe irraggiungibile o di superare voragini a prova di salto. La fune si dimostra utile anche quando Batman preferisce eludere i nemici anziché affrontarli. Imparare ad usare la Bat-corda con rapidità ed efficienza è particolarmente gratificante quando Batman deve combattere uno dei tanti boss inclusi nel gioco.



Ed ecco a voi il grande Uomo Pipistrello... ehm, dov'è finito?



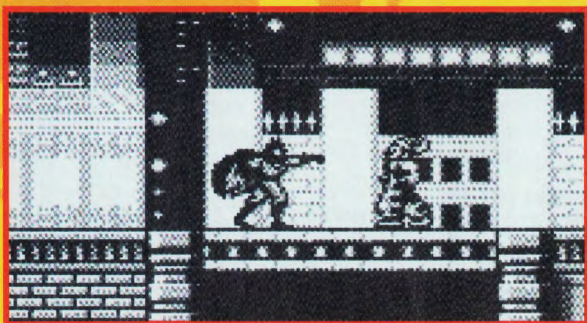
Si ringrazia
**COMPUTER
LAND**
per la
cartuccia



THE ANIMATED SERIES

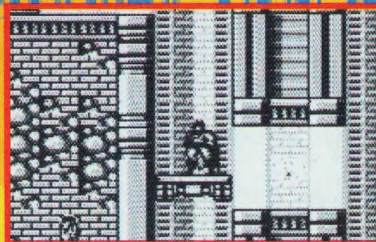


Bat-Cordaaaaa!



Dite pure al Joker che sto arrivando!

Avrò anche la ali
ma l'ascensore la
posso ancora
prendere, oh!



COMMENTO



Benché non sia la quintessenza dell'agilità, l'interpretazione "konamiana" del Cavaliere Oscuro è sorprendentemente versatile, e ci vuole parecchia abilità per sfruttare appieno l'ambiente in cui si muove mediante la sua Bat-corda. Robin non è meno atletico: dondolo dal soffitto ed esegue salti mortali con l'agilità di una scimmia; i cattivi sembrano dei manichini a confronto di protagonisti così dinamici, ma questo non impedisce loro di dare all'eroico duo qualche dolorosa lezione di pugilato. Si capisce di trovarsi di fronte a qualcosa di speciale nel momento in cui la sequenza introduttiva in stile cinematografico prende il posto del logo della Konami: le presentazioni raffinate sono una prerogativa ben nota dei giochi di questa casa, ma l'intro di **Batman-TAS** è addirittura superiore alle aspettative. Per quanto concerne il genere piattaforma, Batman non è mai stato così ben rappresentato.

LA BUONA STELLA DI BATMAN

Essendo un duro, Batman privilegia l'uso dei propri pugni per liquidare i suoi nemici. Tuttavia, quando si arrampica sulla fune, Batman ha le mani troppo occupate perché possa impiegarle come deterrente fisico, perciò ripiega sui calci. Di quando in quando Batman s'imbatte nel proprio simbolo: il pipistrello stilizzato. Una volta raccolto, Batman si ritrova munito di cinque stelle da lancio: con esse il nostro accigliato uomo-pipistrello può sistemare i cattivi da lunghe distanze, senza sporcarsi le mani di sangue. Accumulare queste armi è buona cosa, dal momento che tornano alquanto utili quando c'è da vedersela con uno dei boss del gioco.

proprie paure ataviche. In questo gioco a metà fra il platform e il pic-

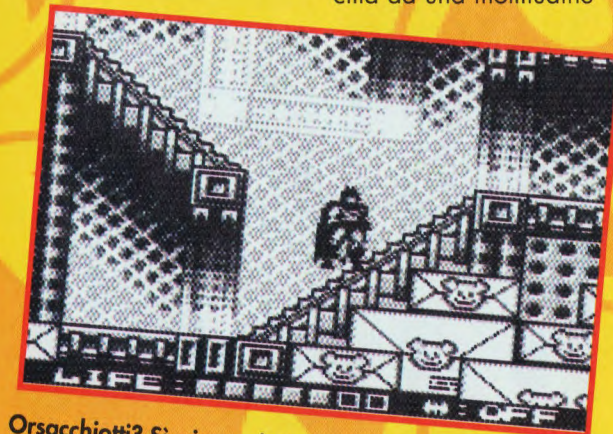
chiaduro, Batman perlustra le strade di Gotham per salvare la città da una moltitudine



E hai bisogno di quella supposta per volare? A me bastano le ali!

lo; fortunatamente il nostro plumbeo uomo-pipistrello è in grado di togliersi da più di un impiccio grazie alle sue non co-

duni doti fisiche nonché ai suoi caratteristici Bat-accessori. Sorge spontanea, dunque, una domanda: "Ma dove li troverà quei magnifici giocattoli?"



Orsacchiotti? Sì, siamo decisamente nella tana del Joker...



CASA

KONAMI

GENERE

PLATFORM

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

84

▲ Il Cavaliere Oscuro è animato come si deve e i fondali sono ben curati...
▼ ...sebbene lascino un po' a desiderare quanto a varietà

SONORO

80

▲ Una fedele riproduzione del tema di Batman (non la versione cantata da Cristina D'Avena, fortunatamente)
▼ Povertà di effetti sonori

GIOCABILITÀ

85

▲ Il gioco è fluido e veloce...
▼ ...ma di quando in quando è uno zinzino troppo facile e prevedibile

LONGEVITÀ

80

▲ La velocità dell'azione rende il gioco alquanto avvincente...
▲ ...ma non particolarmente impegnativo

GLOBALE

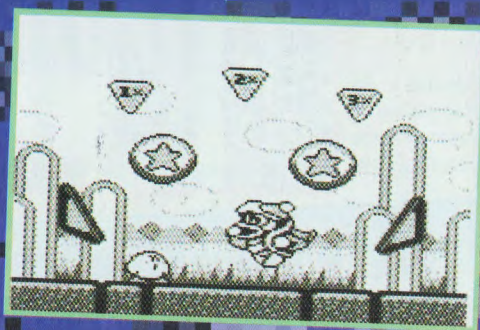
84

Un platform per nulla innovativo ma comunque valido: i fans di Batman e i patiti di questo genere videoludico possono andare tranquilli



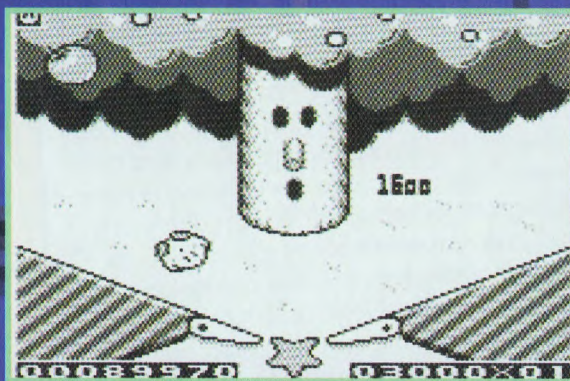
KIRBY'S PIN

REVIEW



Tutti voi avete avuto un compa-

mo a raccontare la storia di Kirby, anche lui con seri problemi di peso. Il pro-



COMMENTO



I giochi di flipper usciti fino ad ora per il Gameboy erano di livello piuttosto alto. Fortunatamente questa cartuccia le batte quasi tutte, dimostrandosi una cartuccia di sicura qualità. La grafica è veramente grande (di dimensioni) ed il personaggio principale, della grandezza approssimativa di una pallina da tennis, è ottimamente disegnato. Ci sono molti tocchi di classe, come quando nello schermo bonus Kirby apre l'ombrello per ripararsi dalle stelle che piovono dal cielo. A parte questo, il vero banco di prova per una simulazione di flipper è il movimento della pallina. Anche qui i programmatori ci hanno dato dentro, ed il comportamento della palla è veramente naturale, sia quando la colpite voi, sia quando rimbalza sugli oggetti del flipper. Il livello di difficoltà non è particolarmente alto e non c'è neppure una gran varietà (come in tutti i giochi di questo genere del resto) ma **Kirby's Pinball Land** è veramente divertente e non vi stancherete di giocarlo molto presto. Anzi...

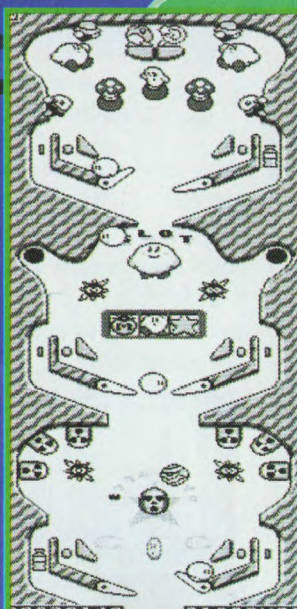


Si ringrazia
**CONSOLE
GENERATION**
per la
cartuccia

UN, DUE, TRE STELLA

Liberare Kirby non è certo una cosa facile, i tre flipper in cui è stato rinchiuso sono a loro volta suddivisi in tre sotto-livelli al termine dei quali c'è il classico guardiano. In ogni tavolo c'è anche uno schermo bonus, utile per racimolare altri punti. Nei box che seguono troverete una rapida guida ai tre schermi di gioco.

gno, come potremmo dire... paffutello, e tutti voi saprete le angherie che questi sfortunati devono subire. Commentini idioti quando corrono in tuta all'ora di ginnastica, soprannomi beceri e mille altre cattiverie. Sperando che i nostri lettori siano tutti bravi ragazzi e che non si rendano colpevoli di questi scherzi di pessimo gusto andia-

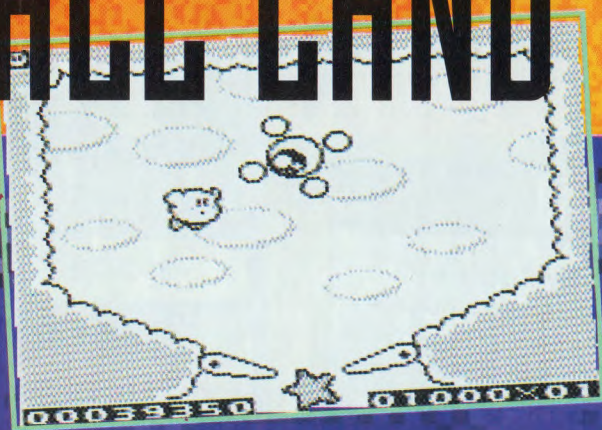


WISPY WOODS

Distruggete i sei Kaboo agli angoli dello schermo, colpite quindi quello in centro per far apparire la roulette. Lanciateci dentro Kirby per ottenere dei bonus, e magari formare la scritta WARP STAR che vi consente di accedere allo schermo bonus. Nella parte centrale dovrete colpire il grande Kirby danzante: attiverete così la slot machine e potrete così arrivare all'ultima fase. Nella parte alta girate intorno alle stelle per raggiungere il guardiano. Il cattivone di turno è un grosso albero che vi lancerà delle mele per complicarvi la vita: pochi colpi bene assestati e lo manderete KO. Il livello bonus di questo schermo non è molto originale: è il classico **Breakout!**

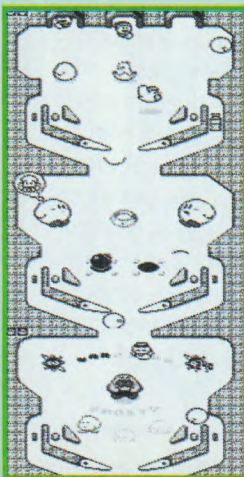
tagonista di questo gioco è così paffuto da essere completamente a forma di palla. Il perfido re Dede è uno di quegli esseri che da piccolo faceva gli scherzi sopra

BALL LAND



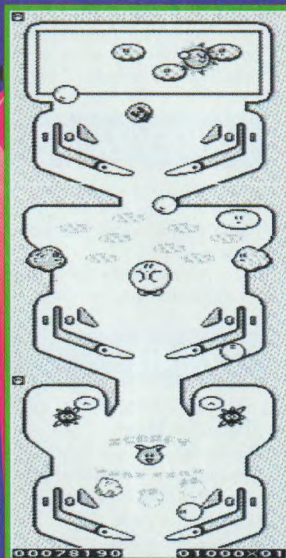
KRACKO LAND

Nella prima parte colpite l'essere saltellante per arrivare allo schermo bonus. Una volta saliti allo schermo intermedio colpite il simpatico personaggio in cima allo schermo, per fare sì che il grande Kirby apra l'ombrello e quindi sfruttatelo per passare oltre. La parte alta di questo livello vi vede impegnati nel trasformare il giorno nella notte.



Per fare questo dovete colpire tre volte Mr Bright e altre tre volte Mr Shine. Arriverete quindi al guardiano, Kracko, che emette delle saette per impedirvi di colpirlo: anche questo nemico sarà sconfitto dopo pochi colpi. Questa volta il Bonus Game è più originale: dovete spingere gli oggetti nella grande bocca di Kirby.

citati, e anche da grande non ha perso



POPPY BROTHERS' LAND

Per passare velocemente la prima parte colpite Mr Frosty che con le sue grandi mani vi catapulterà verso l'alto. Colpite ora il grande Kirby di sinistra che materializzerà quello a cui sta pensando nel piatto al centro: colpite ora il suo collega sulla destra, che ripulirà il piatto. Sfruttate al massimo quello che è nel piatto mandandoci sopra la palla. Giunti in cima, colpite i pulcini prima che i Poppy Brothers li riportino al loro stato di uova; se tutti e tre diventano galline vi porteranno delle simpatiche sorprese (compresa la warp star ne vi porteranno delle simpatiche sorprese). Inizialmente dovete vedervela per raggiungere l'ultimo guardiano). Inizialmente dovete vedervela preso con uno dei fratelli Poppy: non lasciatevi trarre in inganno, presto arriveranno anche gli altri a infastidirvi. Lo schermo bonus è il solito tiro al bersaglio per racimolare più punti possibile.

COMMENTO



Kirby's Pinball Land è un gioco veramente divertente. Il fatto di non avere un finale sicuro, come tutti i flipper, lo rende interessante anche dopo che lo avrete finito: rimarrà sempre la sfida per battere il vostro miglior punteggio o quello di un amico, sfida che rinascerà in voi ogni volta che migliorerete il punteggio. La grafica è veramente eccezionale, tutta tonda e ottimamente animata. Ogni aspetto di questa cartuccia è stato studiato nei minimi particolari (primo fra tutti il comportamento della palla), facendone un prodotto di grande qualità. Se aggiungiamo la possibilità di giocare in link con altri amici, il divertimento schizza veramente alle stelle. E' il classico gioco che si tira fuori in pullman nelle gite scolastiche (sempre che non abbiate di meglio da fare sui sedili in fondo). Date retta a me: questa è una cartuccia che non vi deluderà.

il video. Ha infatti rinchiuso il nostro rotondo amico in una serie di flipper nei quali il nostro eroe viene sbatacchiato a destra e a sinistra. Sta a voi aiutare Kirby a liberarsi, eliminando i tre guardia-

ni che sorvegliano i flipper ed infine prendendosi la meritata rivincita sul perfido Dedede. Forza ragazzi, fate una buona azione e aiutete il nostro amico.



START NEW GAME

©1993 HAL Laboratory, Inc.
©1993 Nintendo

CASA

NINTENDO

GENERE

FLIPPER

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1-4

GRAFICA

89

▲ Kirby e gli altri personaggi sono veramente un esempio di quanto di meglio si riesce a fare col Gameboy
▼ La grafica tende a confondersi quando l'azione diventa più veloce

SONORO

88

▲ Anche qui i programmatori della Nintendo hanno fatto vedere di cosa sono capaci

GIOCABILITÀ

90

▲ Il movimento della palla è molto ben realizzato. Anche i livelli dimostrano una certa ricerca di originalità
▼ Certo se l'avessero fatto un po' più difficile non sarebbe stato un male

LONGEVITÀ

85

▲ Non è particolarmente difficile (hanno inoltre inserito l'opzione per salvare il gioco): non avrete problemi a finirlo. Anche dopo che lo avrete esplorato completamente, lo risponderete ogni tanto

GLOBALE

90

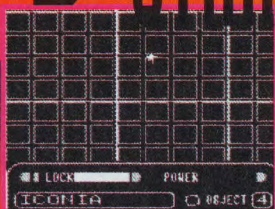
Veramente un'ottima cartuccia, forse il miglior flipper di sempre per il Gameboy



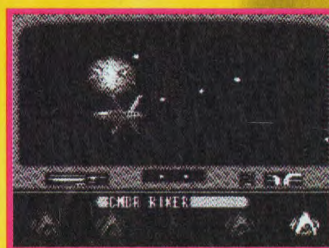
STAR TREK - THE NEXT GENERATION



REVIEW



Immancabilmente, **Star Trek-TNG** vi pone ai comandi di un intero equipaggio. Quest'ultimo consta di quelle facce ormai ben note a tutti: Worf, l'ufficiale Klingon, che co-



munica le condizioni di scudi, phaser e siluri fotonici; Data, l'androide che svolge il ruolo di navigatore; il Tenente La Forge, responsabile della sala motori, cieco dalla nascita ma vedente grazie a un congegno cibernetico; O'Brien, l'ufficiale addetto alla sala del teletrasporto; e infine il Comandante Riker, che comunica al giocatore i propri ordini e il tempo che resta per compiere la missione.

Il Capitano Picard funge da istruttore ed elargisce ai novellini la sintesi di ciascuna missione. La gamma di com-

COMMENTO

La struttura del gioco è alquanto complessa e richiede inizialmente molta applicazione. Le missioni in cui bisogna semplicemente salvare delle persone da un pianeta malato sono abbastanza elementari, ma vi sono delle missioni che richiedono di concentrarsi su un gran numero di cose in una volta sola. Graficamente, il gioco è ben curato, per quanto povero di animazioni se si escludono le sequenze di combattimento. La cosa grave però è un'altra: **ST-TNG** è una noia di proporzioni cosmiche, o quasi. Sì, certo, è complesso, ma le missioni in programma si dimostrano alla fin fine più un onere che un piacere. Il ritmo del gioco è lento e una volta completati alcuni dei piccoli test di Picard ci si chiede se valga la pena arrivare dove nessuno è mai giunto prima. Nonostante ciò, **ST-TNG** è, perlomeno sotto l'aspetto visuale, un gustoso omaggio alla serie televisiva e come tale merita più di un'occhiata da parte dei cosiddetti Trekkies.

piti da assolvere è piuttosto varia. Un cadetto uscito di fresco dall'accademia potrebbe ri-



cevere l'incarico di salvare gli abitanti di un pianeta in preda a un virus, fare da paciere

fra due stati in guerra, andare all'assalto di navi che hanno infranto le leggi della Federazione Intergalattica e così via; ognuna di queste missioni va completata entro il periodo di tempo concesso. Soltanto i cadetti capaci di utilizzare al meglio tutti gli strumenti e il personale a propria disposizione risulteranno degni di appartenere all'equipaggio della USS Enterprise!



CASA
ABSOLUTE
GENERE
AZIONE/STRATEGIA
DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE
VERSIONE
AMERICANA
NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 75

▲ La maggior parte delle immagini sono foto digitalizzate di ottima fattura...
▼ ...ma quanti giochi abbiamo già visto fare uso di questa tecnica?

SONORO 55

▲ Il popolarissimo tema della serie televisiva...
▼ ...suonato come peggio non si poteva

GIOCABILITÀ 68

▲ I numerosi compiti da svolgere rendono il gioco piuttosto avvincente...
▼ ...ma la noia riesce comunque a subentrare dopo qualche missione soltanto

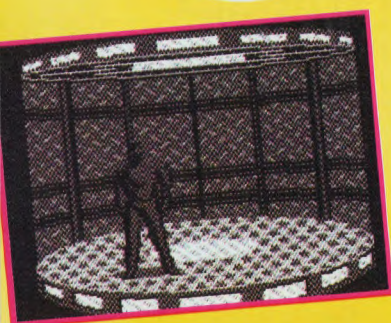
LONGEVITÀ 64

▲ Familiarizzare con la nave e il suo equipaggio vi terrà occupati per non poco tempo...
▼ ...ma scoprirete che la noia è già dietro l'angolo

GLOBALE 68

Benché noiosetto, **Star Trek-The Next Generation** è una fedele trasposizione videoludica della serie televisiva: i "trekkies" si accomodino pure...

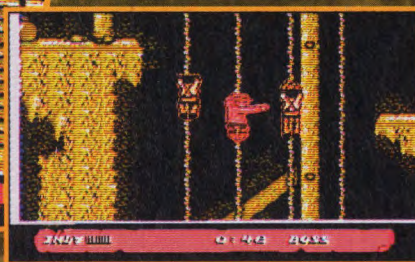
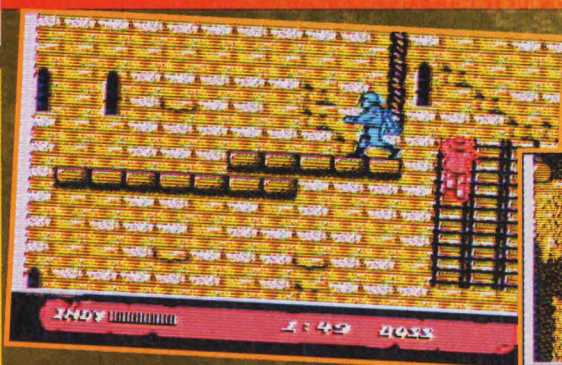
Si ringrazia
**CONSOLE
GENERATION**
per la
cartuccia





INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

REVIEW



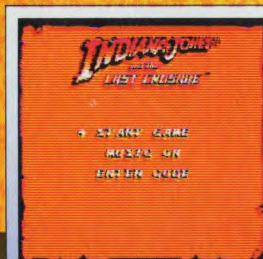
Indiana Jones And The Last Crusade vede l'intrepido archeologo-avventuriero alle prese con un sei livelli (e relativi sotto-livelli) di azione

COMMENTO



"Indiana Jones e L'Ultima Crociata" era un bel film, ma il gioco che la Ubisoft ne ha tratto per l'8-bit Nintendo è qualcosa di osceno. Le sue pecche sono evidenti non appena si preme lo Start, e nel gioco non accade mai nulla che possa rincuorare l'amante del buon platform. In circolazione ci sono giochi per ZX Spectrum molto più esaltanti di questo! Sarà crudele, ma è la verità. Indy è animato sufficientemente bene, ma è colorato di un rosa fluorescente davvero osceno. Sul fronte acustico, un altro duro colpo: le splendide musiche di John Williams interpretate come una qualunque melodia da organetto (tipo quelli con le scimmiette che raccolgono l'elemosina). Non parliamo poi della struttura di gioco, che presenta un rilevamento di collisione basato esclusivamente sul caso...no, no, qui non ci siamo. Né Indiana Jones né tantomeno i possessori di un NES si meritano un obbrobrio simile...

piattaformica. In ogni livello, Indy raccoglie oggetti di notevole valore pratico oltretutto economico. Uno di questi è la Croce di Coronado, ben celata al termine di una catena di grotte nel primo livello. Quest'ultimo è reso più interessante dal fatto che Indy debba combattere costantemente l'oscurità delle caverne mediante l'utilizzo di torce da raccogliere lungo il cammino. 'Assault in Brunwald Castle' (il secondo livello), invece, vede il nostro "junior" andare in cerca di quattro pagine appartenenti al taccuino del babbo. Pertanto ecco Indy arrampicarsi sulle pareti di una fortificazione in mano ai nazisti e, nel contempo, strappare ai ribaldi informazioni sull'ubicazione di suo padre. E via frustando...



CASA

UBISOFT

GENERE

AZIONE

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

53

▲ Buona l'animazione dello sprite di Indy...
▼ ...pietoso tutto il resto

SONORO

38

▼ Effetti sonori per niente azzeccati e una pietosa interpretazione delle celebri musiche di John Williams: che tristezza!

GIOCABILITÀ

32

▼ Il rilevamento di collisione è alquanto discutibile

LONGEVITÀ

39

▼ Ce ne vuole di pazienza per avere la meglio sull'abominevole struttura di gioco!

GLOBALE

36

Un gioco come questo il NES non se lo meritava: è la pecora nera dei platform per l'8-bit della Nintendo!





SUPER HIT

LA PAROLA AI LETTORI

Eccovi la prima (ed UNICA) classifica italiana curata interamente dai lettori! Tra parentesi il numero di voti espressi: notate l'abisso tra la prima e la seconda posizione... Ah, una precisazione: è inutile che mettiate in classifica giochi ancora non usciti perché ovviamente non li inseriremo (un sacco di gente ha inserito nella propria hit-parade giochi come Super Street Fighter 2 o StarWing 2... Er...)

TOP 10 LETTORI SUPER NES

1) Street Fighter 2 Turbo	Capcom	Picchiaduro	(52)
2) Sensible Soccer	Sony	Sportivo	(34)
3) Super Mario All-Stars	Nintendo	Platform	(29)
4) Fatal Fury 2	Takara	Picchiaduro	(28)
5) Mortal Kombat	Acclaim	Picchiaduro	(26)
6) Clayfighter	Interplay	Picchiaduro	(22)
7) Flashback	US Gold	Avventura	(15)
8) Cool Spot	Virgin	Platform	(14)
9) The Secret of Mana	Square	RPG	(10)
10) The Legend of Zelda 3	Nintendo	RPG	(9)

E mi raccomando, non perdetevi la buona abitudine di esprimere le vostre preferenze al nostro indirizzo:

SUPER HIT PARADE
SUPER CONSOLE
Futura Publishing
via Edolo, 29
20125 - Milano
(Pianeta Terra)

Oppure faxate al numero:
02/66981159



TOP 5 SPARATUTTO

1 Parodius	Konami
2 Pop'n Twin Bee	Konami
3 Macross II	Zamuse
4 Cybernator	Konami
5 Super Aleste	Toho

TOP 5 RPG

1 The Legend of Zelda III	Nintendo
2 The Secret of Mana	Squaresoft
3 The Soul Blader	Enix
4 Final Fantasy IV	Squaresoft
5 The 7th Saga	Bandai



LA PAROLA ALLA REDAZIONE (CIOE' NOI)

I miliardi di lettere spedite ci hanno confermato una cosa: i lettori hanno fame di sapere, di distinguere il bello dal brutto, di discernere tra arte e artigianato, e dulcis in fundo, di tirare fuori i soldi per qualcosa che valga la pena di comprare. Puppatevi dunque le classifiche per i generi che più amate! La saggezza redazionale ha così deliberato:

TOP 5 PICCHIADURO

1 Street Fighter 2 Turbo Edition	Capcom
2 Dragon Ball Z 2 S.B.	Bandai
3 ClayFighter	Interplay
4 Fatal Fury 2	Takara
5 Mortal Kombat	Acclaim





TOP 5 AVVENTURA

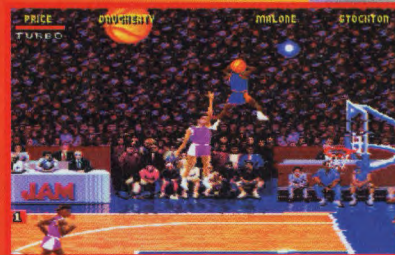


1 Flashback	Sony
2 Another World	Virgin
3 Prince of Persia	Konami
4 Equinox	Sony
5 Shadowrun	Data East



TOP 5 SPORTIVI

1 NBA Jam	Acclaim
2 Jimmy Connors Tennis	Ubisoft
3 NHL Hockey 94	Electronic Arts
4 Super Tennis	Nintendo
5 Sensible Soccer	Sony



TOP 5 ACTION

1 Alien 3	Acclaim
2 Super Turrican	Seika
3 Super Contra Spirits Wars	Konami
4 Super Smash TV	Acclaim
5 Zombies	Konami



TOP 5 PLATFORM

1 Super Mario World	Nintendo
2 Rainbow Bell Twinbee	Konami
3 Mega Man X	Capcom
4 Super Mario All Stars	Nintendo
5 Tiny Toons	Konami



TOP 20 SNES - CLASSIFICA TOTALE

Ecco tutta la marmaglia videoludica che, al momento, sta ancora tenendo incollata la redazione ai monitor:

1 NBA Jam	Acclaim	Sportivo	=
2 The Secret of Mana	Square	Avventura	▲
3 Super Metroid	Nintendo	Azione	NE
4 Super Mario All-Stars	Nintendo	Platform	▼
5 Twinbee 2	Konami	Platform	▼
6 Ninja Warriors Again	Taito	Azione	▼
7 Turn & Burn	Absolute	Sim.Volo	NE
8 Ganbare! Goemon 2	Konami	Platform	▼
9 Desert Fighter	Seta	Sparatutto	▼
10 Street Fighter 2 Turbo	Capcom	Picchiaduro	=
11 Skyblazer	Sony	Azione	▲
12 King Of Dragons	Capcom	Azione	NE
13 Choplifter III	Extreme	Sparatutto	NE
14 S. Empire Strikes Back	JVC	Azione	▼
15 Sensible Soccer	Sony	Sportivo	▼
16 NHL 94	EA	Sportivo	▲
17 Ace Wo Nerae!	Toei	Sportivo	▼
18 Super Power Baseball	Konami	Sportivo	NE
19 Zombies Ate My Neighbors	Konami	Azione	▲
20 Rock'n Roll Racing	Interplay	Sportivo	▼



a cura di Bio Massa e Char Aznable

SUPE

Bentornati! Eccoci di nuovo, puntuali come sempre (o quasi) pronti ad aiutare tutti coloro che si trovassero, palesemente, in difficoltà a causa di qualche gioco particolarmente ostico. A proposito, un ringraziamento particolare a tutti coloro che ci hanno spedito trucchi vari o soluzioni ma, ahimè, devo fare una piccola polemica a riguardo. Purtroppo molti dei trucchi arrivati (praticamente tutti) sono piuttosto datati, ed è praticamente inutile inserirli nella rivista poiché troppo vecchi e già pubblicati da altre riviste del settore. Attenzione, però; se scoprite qualcosa riguardo un vecchio titolo mandate senza esitazione, in quel caso il consiglio è ben accetto. Ricordate che non è il gioco a dover

essere per forza nuovo ma solo il trucco in questione. Un'altra cosa: non mandate più trucchi per battere i personaggi di **Street Fighter II**, ormai sappiamo vita morte e miracoli di ognuno di loro, senza contare le varie guide uscite, ufficiali e non. Ok? Ah, a proposito, puppatevi l'indirizzo di Super Console:

SUPERTRIX - SUPER CONSOLE
Futura Publishing
Via Edolo, 29
20125 Milano

ART OF FIGHTING

SNES

MEGA MOSSE

Sapete che in Art of Fighting potete disporre di tecniche super segrete come



MR. KARATE: BASSO, BASSO + DESTRA, DESTRA + P / L
JACK: SINISTRA, SINISTRA + BASSO, BASSO, DESTRA + BASSO, DESTRA + L
TODD: SINISTRA, SINISTRA + BASSO, BASSO, DESTRA + BASSO, DESTRA + P / L
MR. BIG: DESTRA, SINISTRA, SINISTRA + BASSO, BASSO,

in Fatal Fury II? Questo è però possibile solo quando l'energia è al minimo e la potenza al massimo. Ecco come fare:

RYO: BASSO, BASSO + DESTRA, DESTRA + P / L
ROBERT: BASSO, BASSO + DESTRA, DESTRA + P / L

DESTRA + BASSO, DESTRA + P
KING: BASSO, SINISTRA + BASSO, SINISTRA, DESTRA + C / L
MICKEY: DESTRA, BASSO, DESTRA + BASSO, DESTRA + C / L



JOHN: SINISTRA + BASSO, DESTRA + L
LEE: DESTRA, SINISTRA, SINISTRA + BASSO, BASSO, DESTRA + BASSO, DESTRA + P / L

P=PUGNO - C=CALCIO -

L=LANCIO

Le mosse valgono quando i personaggi sono rivolti verso destra. Se guardano a sinistra vanno ovviamente rese speculari.

FIRST SAMURAI

SNES

SCEGLIERE IL LIVELLO

Nello schermo delle opzioni premete e tenete premuti i tasti X, A, L e R insieme. Si apriranno due porte. Ora, prima che scompaiano premete DESTRA (stage 1-2), BASSO (stage 2-1), SINISTRA (stage 2-2) o ALTO (stage 3), il tutto sempre tenendo premuti i pulsanti.

ZOMBIES

SNES

LIVELLO BONUS

Inserite BCDF e ritornate al menu principale. Cominciando a giocare vi ritroverete nello schermo bonus dove potrete trovare il Bazooka e l'accesso ai livelli successivi.

ACTRAISER 2

SNES

CODICI PER I LIVELLI

Cattatevi un po' queste password e sappiatemi dire:
Livello II, Act II - Altheria: MLWK BPZW DTZS
Livello III, Act II - Demons Cave: MSCY HKHD KHHY
Stage IV, Act II - Almetha Volcano: MFLH MFDS LTYP
Stage V, Act II - Palace II: MFMJ TWSY FYPX
Stage VI, Act II - Storm Rock: MFXT SHJT BDLY
Stage VII, Act II - Tanzra: MFCL SYMC MSXF

FLASHBACK

SNES

ANCORA PASSWORD

Ma vieni! Non riuscite a terminare questa epica avventura? Let's go...
Livello 1: ZBVD
Livello 2: JNGLQ
Livello 3: HNYTM
Livello 4: KVN
Livello 5: DWNGH
Livello 6: STBRM
Livello 7: RDBQLR

RTRIX

JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR

SNES

1005 PUNTI (!!!)

La definizione del trucco parla da sola.
V1OZ GTD4 C*WS
Z5HF BFCO B8BO
BHB7 BNBB BC

ROCKY RODENT

SNES

SCHERMO OPZIONI SEGRETO

Andate nella solita schermata dei titoli e inserite il seguente codice: Y, A, R, A, B, A e START.

STRIKER

SNES

GIOCARE CON LA SQUADRA MIGLIORE

Ecco un codice che vi farà diventare i giocatori delle vere belve.

BCDFGHJK

LMNPQRST

BBBBBBBB

BBBBBBBB

BBBBBBBB

BBBBBBBB

BBBBBBBB

BBBBBBBB

Ora premete START. Ignorate il messaggio che vi dice che la password è errata e premete SELECT per uscire.

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

SNES

PASSWORD

...non vi aspetterete che vi dica a cosa servano, vero?

Stage 2 - MRWNPL

Stage 3 - NLBJJF

Stage 4 - DGBDPL

Stage 5 - TCCPSJ

Stage 6 - RCWJMF

Stage 7 - JRGRD

Stage 8 - MDBNMR

Stage 9 - GTLCNP

Stage 10 - WWBGHF

Stage 11 - PGBNBH

Stage 12 - DLPMD

Stage 13 - TNPSPL

Stage 14 - SHRBLW

Stage 15 - LNGPNN

Stage 16 - FSFMSR

Stage 17 - FCPDPC

Stage 18 - HPLSHJ

PLOK!

SNES

WARP SEGRETI



AKRILLIC

Garlen Beach: sulla destra di Orson c'è un warp per 'Sleepy Dale'. Plok Town: questa volta non si tratta di un warp ma di una stanza segreta situata in cima alle scale dove dovrete saltare a sinistra.



COTTON ISLAND

The Beach: appena cominciato il livello saltate

verso sinistra e raccogliete il 'Crazy Cradles' ma attenzione a non finire dentro l'acqua.

Columns: appena Plok cadrà dopo aver superato la freccia troverete un warp per 'Blind Leap'.

Log Falls: a circa metà livello si trova il warp per 'Rickety Bridge'.

Rickety Bridge: questa volta il warp si trova in corrispondenza della bandiera alla fine del ponte.

Blind Leap: stando sulla culla indicata dalla freccia Plok si ritroverà ad Akrillic.



Venge Thicket: il warp per 'Dreamy Cove' è situato all'estrema destra del livello.

Crashing Rocks: appena iniziato il livello camminate a sinistra e troverete il warp per 'Flea Pit' e 'High Flying'.

LEGACY ISLAND

Sponge Rocks: la frutta nasconde il warp per 'Log Falls'. Vi basterà sparare alla frutta attaccata sui vari alberi.



SUPE



ALADDIN

SNES

BONUS SEGRETO

Appena prima che Aladdin cada nella cassa del tesoro c'è una buca con dentro vari gioielli e un power-up. Bella lì!

ZOO

SNES

CHEAT MODE

Un trucco veloce veloce per i fan del formicone spaziale. Quando appare la scritta 'Level 1 Get Ready' premete SINISTRA, DESTRA e SELECT.

GARFIELD

GAMEBOY

PASSWORD (tanto per cambiare)

Livello 5: ZFRG
Livello 10: LGCK
Livello 15: GPBL
Livello 20: SGNG
Livello 25: SPGT
Livello 30: HBCR
Livello 35: DGLL
Livello 40: HFLP
Livello 41: FNDG

DYNABLASTER

GAMEBOY

TROVARE I CODICI DEI LIVELLI

Appena finite una partita nel gioco B, premete il pulsante A nello schermo dei continue e beccatevi il codice. Semplice ed efficace per uno dei migliori giochi mai apparsi sul GameBoy

MICKEY MOUSE

GAMEBOY

VAI DI CODICI

Stage 5: RACE
Stage 10: DOLL
Stage 15: ZERO
Stage 20: UNIT
Stage 25: JAZZ
Stage 28: GIFT

GANBARE GOEMON

SNES

PUNTI EXTRA

Prima di arrivare a Fair-ground c'è una biglietteria sulla destra. Rompete la finestra e troverete un grosso pacco di caramelle che vi regalerà una marea di punti.



BOB

SNES

PASSWORD & CHEAT MODE

Intanto beccatevi i vari codici:

Goth:

171058
950745
472149

Anciena:

672451
272578
652074
265648
462893
583172

Ultraworld:

743690
103928
144895
775092
481376



TWINBEE RAINBOW BELL ADVENTURE

SNES

POWER UP A GO GO

Un vero toccasana per i livelli più avanzati. Inserite la pausa e premete i seguenti pulsanti: ALTO, ALTO, BASSO, BASSO, L, R, L, R, B, A e ricominciate a giocare. Contenti?



GOLF

GAMEBOY

BACKSPIN

Sapete cos'è il backspin, no? Beh, se lo sapete meglio, perché io non ho la più vaga idea di che razza di tiro sia. Comunque se lo volete scoprire scegliete una mazza qualunque tranne il putter e cominciate i preparativi per il tiro. Appena la mazza sta per colpire la palla premete DESTRA o SINISTRA et voilà!

ZELDA: LINK'S AWAKENING

GAMEBOY

CHEAT MODE

Questo trucco vi permetterà di attraversare i livelli più difficili di questo gioco. Posizionate Link al bordo dello schermo e spostatelo da una parte all'altra dello schermo. Quando Link si troverà a metà strada premete SELECT per richiamare la mappa. Premete SELECT più volte e vedrete Link teletrasportarsi da una zona all'altra.

ROCK'N'ROLL RACING

SNES

PASSWORD

Chem VI
Divisione B: XB48 RSFW OS6M
Divisione A: SCR8 RLCW OS65

New Mojave
Divisione B: R1LQ 2MFN SWJ!
Divisione A: DHQT S6CN SWJ!

Drakonis
Divisione B: RKBR !8F5 SWJ!
Divisione A: HZLR 1MC5 SWJ!
Bogmire
Divisione B: RNDQ MQFD SWJ!
Divisione A: GBJQ 7SCD SWJ!



NHO
Divisione A: MFBR R8DX SWJ!
Divisione B: VQY8 IRBV 5TJ!



Inferno
Divisione A:
48F8 20D3 5TJ!
Divisione B:
XBF7 MHB3 5TJ!



BOULDER DASH

NES

CODICI PER I VARI LIVELLI
Incontrate difficoltà nel superare i livelli di questo epico gioco? Allora beccatevi questi codici:

Livello 2-1: 635870
Livello 3-1: 840137
Livello 4-1: 840967
Livello 5-1: 225378
Livello 6-1: 752053
Livello 7-1: 423480
Livello 8-1: 457397
Livello 9-1: 432579
Livello 10-1: 864111
Livello 12-1: 532375

GRADIUS

NES

CONTINUE FANTASMA

Appena appare la scritta GAME OVER premete velocemente i pulsanti BASSO, ALTO, B, A, B, A, B, A, B, A e potrete continuare la vostra missione a bordo del Vic Viper.

MISSION IMPOSSIBLE

NES

CODICI VARI

Livello 2: HMPR
Livello 3: KMWV
Livello 4: XDGJ
Livello 5: TVJL
Livello 6: QBYZ

BURAI FIGHTER DELUXE

GAMEBOY

100 VITE EXTRA

Inserite HGDM come password e il gioco è fatto.



SUPERTRIX

DREAM MASTER

NES

SCEGLIERE IL LIVELLO

Se vi trovate in difficoltà andate nello schermo dei titoli e premete ALTO, SELECT, SINISTRA, DESTRA, A, A e B. Ora, per saltare i vari livelli vi basterà tenere premuto A e START.



JURASSIC PARK

NES

VITE INFINITE

Guidate il Dr. Grant dietro a un muro in modo da nascondere completamente. Ora fatelo camminare finché non sentirete un jingle e il contatore delle vite non comincerà a lampeggiare. Inoltre quando dovrete combattere contro il T-Rex posizionatevi in alto a destra e sarete al sicuro da qualsiasi attacco.

TAZMANIA

SNES



SCEGLIERE IL LIVELLO

Andate nello schermo delle opzioni e trastullatevi col joypad premendo i seguenti pulsanti:

B, A, Y, A, X, A per 10

continue

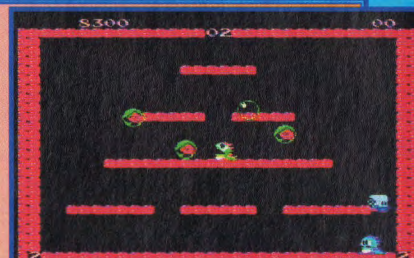
Y, X, B, X, A, X, L, R, B, A, Y, A, X, A per 20 continue e A, Y, A, Y, X, Y, B, A, R, L per scegliere il livello.

BUBBLE BOBBLE

NES

VITE EXTRA PER IL SECONDO GIOCATORE

Non sarà molto corretto nei confronti del primo, ma in fondo chisseneffrega. Per attivare il trucco vi basterà perdere tutte le vite inserendo la pausa mentre perdetevi l'ultima e quindi premendo SELECT. Facile, no?



PUNCHOUT!

NES

PIENO D'ENERGIA

Non riuscite a battere il grande Tyson? Allora provate a premere velocemente SELECT ogni volta che ricevete un consiglio dal vostro allenatore e vi ritroverete con l'energia completamente ripristinata.

RUN SABER

SNES

CAMBIA COLORE

Ma lo chiamate trucco? Boh... In ogni modo inserite la pausa e premete SELECT per selezionare i vari colori. Bah...



CASTLEVANIA

GAMEBOY

POWER UP NASCOSTI

Arrampicatevi sulla prima delle cinque corde del primo livello e vi ritroverete in un buco nascosto dalla parete in cui si trovano nascosti molti power up.

TMNT III

GAMEBOY

CODICE PER L'ULTIMO LIVELLO

Beccatevi questo piccolo codice: 1HHHHH2.

100% CONSOLE SEGA



MEGADRIIVE

Barkley: Shut Up and Jam • Grindstomer • Jimmy White's Snooker • Kick Off 3 • Mega Turrican • Mutant League Hockey • PGA European Tour • Soleil • Star Trek: The New Generation • The Story of Thor • Streets of Rage 3 • Sub-Terrania • Syndicate • Tennis All Stars • Virtua Racing

MEGA CD

Another World 2 • Chuck Rally • Dracula Unleashed

MASTER SYSTEM

Aladdin

GAME GEAR

Aladdin • NBA Jam • CJ Elephant Fugitive

**MEGA TURRICAN,
GRINDSTORMER
E SUB-TERRANIA**
TRE SPARATUTTO
DELLA VECCHIA SCUOLA

FUTURA
PUBLISHING

ANNO 1 • NUMERO 4

MAGGIO 1994

L.5.000

FRS 7.50

SPED. IN ABBONAMENTO POSTALE GR. 10/70

SYNDICATE
ARTIFICIALE E NOIR:
È IL FUTURO
DELLA BULLFROG!

STREETS OF RAGE 3
IL MEGADRIIVE
PICCHIA DI BRUTTO!



SUPE

SPECIALE TMNT: TOURNAMENT FIGHTERS (prima parte)

Siete in difficoltà a causa di **Tournament Fighters**? Non riuscite a sconfiggere i vari avversari? Ogni volta che avanzate di qualche livello venite presi irrimediabilmente a ceffoni dall'avversario? Vi sentite degli incompresi? Allora le cose che potete fare sono due; continuare a leggere quanto segue oppure telefonare a uno dei tanti 144 spendendo, però, una barca di soldi senza, oltre tutto, avere la sicurezza di risolvere il problema. Personalmente preferisco la prima chance sicuramente più affidabile e sicura (modestamente). Inoltre è tutto gratis (o quasi).



LEONARDO

Le katane sono l'arma preferita di questo mutante che lo classificano tra i migliori combattenti di tutto il torneo. Tuttavia non è lui il miglior guerriero - titolo che va sicuramente a Raphael - ma l'efficacia della sua difesa è sicuramente fuori discussione. Tenersi a distanza dall'avversario aspettando l'opportunità per attaccare è la sua tattica preferita.



DOPPIO FENDENTE

Per eseguire correttamente questa tecnica dovete costringere l'avversario



sul lato opposto dello schermo e quindi attaccare con un lento Fighting Cutter seguito da un pugno potente.



COLPO QUADRUPLO

Saltate verso l'avversario con il pugno forte e quando atterrate colpitelo con un piccolo. Quindi piazzate un calcio leggero e, abbassati, colpite nuovamente l'avversario con un pugno.



LANCIO E TIRO AL VOLO

Quando lanciate l'avversario dopo averlo afferrato seguitelo e colpitelo con un pugno basso e quindi con un Fighting Cutter.



MOONSALT BLADE TRIPLO

Piuttosto semplice da eseguire. Saltate verso l'avversario con un calcio volante potente quindi abbassatevi e colpitelo con uno sgambetto leggero. La serie si conclude con un Moonsault Blade.



ENDLESS SCREW TRIPLO

Saltate verso l'avversario con un pugno pesante, atterrate e colpitelo nuovamente con un altro pugno per finirlo con un micidiale Endless Screw.



RTRIX

RAPHAEL

Raphael è sicuramente il miglior personaggio del gioco in quanto racchiude in se eccezionali caratteristiche di attacco e difesa. I suoi coltelli non hanno un lungo raggio di azione, ma la sua velocità e forza sopperiscono adeguatamente a questo problema. Le sue tecniche di lotta richiedono un po' di pratica per essere assimilate, ma una volta imparate sono ineguagliabili.



CHEST BUSTER TRIPLO

Come al solito attaccate l'avversario dall'alto colpendolo con un pugno potente, quindi colpitelo nuovamente con un altro pugno e finitelo con un Chest Buster. Ogni volta che eseguite questa tecnica l'avversario rimarrà intontito e potrete continuare a colpirlo fino a sconfiggerlo.



JAMBOREE TRIPLO

Tanto per cambiare saltate verso l'avversario con un pugno potente e, dopo essere atterrati, tiratene un altro per finire con un bel Jamboree.



JAMBOREE QUADRUPLIO

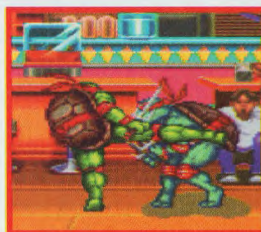


Questa ennesima combinazione di mosse - Salto con pugno, pugno, pugno basso e Jamboree - vi permetterà di intontire l'avversario ripetutamente e quindi sconfiggerlo senza particolari problemi.



PENTA CHEST BUSTER

Penta? Eh, sì, penta. Usando questa tecnica potete colpire



per ben cinque volte l'avversario che rimarrà, oltre tutto, intontito. In breve: saltate verso di lui con un calcio leggero e dopo essere atterrati eseguite due calci piccoli. Infine fate uno sgambetto e finite con il Chest Buster.

SUPER TOURNAMENT CHEAT

Non vi bastano le varie tecniche? Ecceccavolo! Non vi accontentate mai. Vabbé, siccome sono io vi dò qualche aiuto in più, nella fattispecie qualche cheat mode. Allora, andate nella schermata dei titoli e schiacciate i seguenti bottoncini:
Dieci crediti nello "story mode": B, B, B, A, A, A, X, X, X, X, X, X
Scegliere gli ultimi due livelli nel "vs mode": L, R, L, R, L, R, A
Attacchi speciali nello "story mode": ALTO, SINISTRA, BASSO, DESTRA, X, Y, B, A, X, Y, B, A, X



SECRET OF

Dalle numerosissime telefonate giunteci in redazione, richiedenti aiuti e consigli riguardo a questo fantastico gioco, ci pare di capire che avete non poche difficoltà con questa epica avventura. Pubblicare la soluzione completa è un po' un suicidio considerando la massiccia mole del gioco stesso, per cui dovrete accontentarvi inizialmente di qualche consiglio generico per poi passare più avanti alle caratteristiche dei vari nemici e delle armi. Ma adesso basta con le chiacchiere e diamo il via alle danze:



ARMATURE D'OCCASIONE

Ogni volta che giungete in un'area inesplorata cercate il ferramenta, dovrebbe avere disponibili armature nuove e più resistenti rispetto a quelle vecchie.



SALVARE, OHHH OH!

Salvare in un'avventura è normale ma salvare spesso e in posizioni diverse è, sicuramente, segno di buon senso. Questa, infatti, potrebbe rivelarsi la migliore strategia in assoluto. Per intenderci, non credo vi piacerebbe dover ricominciare il gioco dall'inizio o da un punto troppo distante. Se, invece, salvate il gioco ogni qualvolta è possibile, nel caso qualcosa andasse storto vi basterà resettare il SNES, risparmiando tempo ed energie (che, sono sicuro, andrebbero sprecate in sbraiti e grida).

ACCIDENTI, E I DENTI?

Caramelle, cioccolata, noci e amenità varie. E' buona abitudine fare scorta di tutte queste delizie in quanto vi permetteranno di recuperare energia, potenza magica e qualcosa in più.

CHIACCHIERONI!

I vari personaggi di Secret Of Mana hanno un brutto vizio: di non dire mai tutta la verità, perciò non accontentatevi di parlare una volta sola alla gente che incontrate ma ritornate a dialogarci in altre occasioni, magari dopo particolari situazioni.

LA MIGLIOR DIFESA E' L'ATTACCO

E' molto importante settare correttamente la modalità di attacco di ogni personaggio. La mossa più abile è, sicuramente, cercare di attaccare senza avvicinarsi troppo al nemico o correre inutili rischi, avete capito bene? Bah, sperem...



BEAM LASER RULEZ!

Le varie armi di cui disponete possono essere potenziate in modo che infliggano maggiori danni ai nemici. Cercate un punto dello schermo al riparo dai nemici, caricate il colpo e quindi scagliatevi all'attacco.



SUPER MAGIE

Come in un qualsiasi gioco di ruolo che si rispetti, anche in Secret of Mana tutte le armi e le magie possono essere potenziate con l'utilizzo. Ogni volta che una delle vostre armi viene potenziata vi basterà fare pratica con essa (contro i nemici, naturalmente) finché non raggiunge il livello di attacco successivo, permettendovi di eseguire attacchi di maggiore potenza ed efficacia. Lo stesso discorso vale per le magie. Fate pratica con esse ogni volta che potete e quando raggiungete il livello successivo proseguite l'avventura. La magia non vi costerà nessun punto in più ma l'effetto sarà più potente. L'ideale è posizionarsi in punti ricchi di nemici e nel contempo vicini a un hotel.



MAGIE A GO GO

Questa è sicuramente una delle tecniche più efficaci di tutto il gioco, soprattutto se applicata contro i vari guardiani. In pratica eseguite la magia, aspettate che l'elemento della stessa scompaia e ripetete l'operazione. Se avrete fatto tutto correttamente non dovrete avere particolari problemi ad affrontare i vari nemici. Per quando riguarda le magie che agiscono sui personaggi dovrete, invece, aspettare che questi siano ritornati alla normalità per lanciarne un'altra.

AN GHIN GHO'! TRE CIVETTE SUL COMO'!

Se per caso uno dei vostri personaggi si trova in difficoltà oppure non è adatto alla situazione, premete il tasto select per cambiare velocemente personaggio.



TU TU E TU. CON ME!

Lo sapevate che Secret of Mana può essere giocato da più persone contemporaneamente? Immagino di sì (in fondo basta leggere le istruzioni), ma sappiate che dovrete adottare nuove strategie soprattutto contro i guardiani. Sicuramente vi incasinerete in molte occasioni ma è molto più divertente. Ricordate che l'unione fa la forza.

SECRET OF



I GUARDIANI

Argh! Mamma mia se sono brutti. I guardiani di Secret of Mana non sono certo degli esempi di rara bellezza. Eccoli tutti, riuniti, con tutte le caratteristiche di forza, abilità e altre cose che è bene sapere per non fare una brutta fine...

MANTIS ANT

HP: 150
MP: 20
EXP: 10
GP: 100
TIPO: Insetto
ATTACCHI: Gem Missile
PUNTI DEBOLI: Nessuno



BITING LIZARD

HP: 770
MP: 6
EXP: 210
GP: 348
TIPO: Rettile
ATTACCHI: Tongue Attack
PUNTI DEBOLI: Nessuno



FIRE GIGAS

HP: 850
MP: 66
EXP: 326
GP: 360
TIPO: Spirito
PUNTI DEBOLI: Freeze Magic



TROPICALLO

HP: 315
MP: 0
EXP: 80
GP: 132
TIPO: Pianta
ATTACCHI: Pumpkin Bombs
PUNTI DEBOLI: Nessuno



KILROY

HP: 900
MP: 18
EXP: 686
GP: 650
TIPO: Macchina
ATTACCHI: Moogles Hammer
PUNTI DEBOLI: Nessuno



SPIKY TIGER

HP: 520
MP: 21
EXP: 210
GP: 288
TIPO: Animale
ATTACCHI: Fire Bouquet
PUNTI DEBOLI: Nessuno



SPRING BEAK

HP: 720
MP: 99
EXP: 1090
GP: 864
TIPO: Uccello
ATTACCHI: Air Blast, Silence, Balloon, Thunderbolt
PUNTI DEBOLI: Earth Slide



TONPOLE

HP: 600
MP: 0
EXP: 50
GP: 0



TIPO: Rettile
ATTACCHI: Nessuno
PUNTI DEBOLI: Nessuno

GREAT VIPER

HP: 1330
MP: 8
EXP: 1410
GP: 1056
TIPO: Rettile
ATTACCHI: Diamond Missile
PUNTI DEBOLI: Thunderbolt





BOREAL FACE

HP: 1100
MP: 12
EXP: 2245
GP: 1040
TIPO: Pianta
ATTACCHI: Gem Missile, Midge Attack
PUNTI DEBOLI: Nessuno (usate l'Energy Absorb)



VAMPIRE

HP: 2250
MP: 99
EXP: 5148
GP: 696
TIPO: Non-Morto
ATTACCHI: Energy Absorb, Freeze
PUNTI DEBOLI: Luce (usate il Thunderbolt)



FROST GIGAS

HP: 1140
MP: 99
EXP: 3045
GP: 1200
TIPO: Spirito
ATTACCHI: Ice Saber, Acid Storm
PUNTI DEBOLI: Fire Magic



METAL MANTIS

HP: 1220
MP: 40
EXP: 4749
GP: 1464
TIPO: Macchina
ATTACCHI: Gem Missile, Lunar Boost, Fire Beam
PUNTI DEBOLI: Thunderbolt



MECH RIDER 1

HP: 980
MP: 18
EXP: 1595
GP: 1055
TIPO: Macchina
ATTACCHI: Speed Up, Missile Attack
PUNTI DEBOLI: Nessuno



MECH RIDER 2

HP: 1258
MP: 30
EXP: 6013
GP: 1500
TIPO: Macchina
ATTACCHI: Speed Up, Ultrasonics
PUNTI DEBOLI: Nessuno (usate il Thunderbolt)



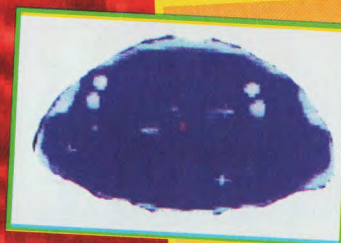
MINOTAUR

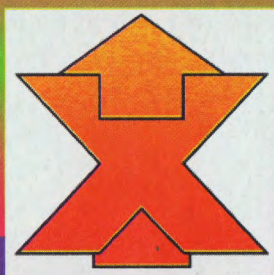
HP: 1200
MP: 99
EXP: 3348
GP: 1440
TIPO: Animale
ATTACCHI: Protect, Earth Slide
PUNTI DEBOLI: Thunderbolt



LIME SLIME

HP: 2888
MP: 99
EXP: 8000
GP: 3000
TIPO: Amorofo
ATTACCHI: Dark Force
PUNTI DEBOLI: Fire Magic





VIEWPOINTS



ovvero l'opinione della redazione!!!

GIOCO	PAOLO	MAD MAX	SIMON	CHAR	BIO MASSA	MATTEO	FABIO
ASTROBOY	5	5	5	5	4	5	5
BATMAN - TAS (GB)	7	6	6	6	5	6	7
BATTLE CARS	7	6	6	5	6	5	6
BUGS BUNNY	6	5	6	4	4	5	6
CHAOS ENGINE	5	5	6	5	4	6	5
CHOPLIFTER 3	8	7	7	7	6	7	8
CYBORG 009	6	4	5	6	4	5	5
ILLUSION OF GIA	8	6	7	8	8	8	8
INDIANA JONES & TLC (NES)	3	3	2	1	2	2	4
KING OF DRAGONS	8	8	7	6	7	7	7
KIRBY'S PINBALL (GB)	8	6	7	7	7	6	7
RAMOS SOCCER	6	4	6	4	3	5	5
SONIC BLASTMAN 2	7	7	7	7	6	7	7
SPACE ACE	5	5	5	4	4	4	5
STAR TREK - TNG (GB)	6	6	5	7	5	5	7
SUPER FAMISTA 3	7	5	7	5	5	6	6
SUPER METROID	9	8	8	8	10	7	8
SUPER POWER BASEBALL	8	7	9	8	8	8	8
T2 - ARCADE GAME	6	5	5	4	5	6	
TURN & BURN	8	5	6	5	7		
V-GUNDAM	6	6	6	6	5	5	6

SUPERLEGENDA

10 - Un SUPER gioco
5 - Andiamo male

9 - Awesome
4 - 2 Bad

8 - Radicale distruttivo
3 - Ciofeca

7 - Bella lì
2 - Aaargh

6 - Regolare
1 - Top of the fogn

ABACUS

L'informatica da vedere, provare, comprare

Fiera Milano, 5 - 9 maggio 1994

INGRESSO GRATUITO

La mostra mercato Abacus, dedicata al computer e alla telematica per lo studio, l'hobby, la casa è il punto di riferimento nazionale per l'informatica di consumo. Abacus consente ai visitatori non solo di vedere, ma anche di provare e comprare i prodotti esposti, che vanno dagli home computer alla telefonia domestica, dai videogames all'editoria multimediale.

L'ingresso al pubblico è gratuito e permette di partecipare ai numerosi eventi



speciali di Abacus '94: la mostra Disney Software per i fans di Topolino e dei personaggi disneyani, il campionato di simulazione di volo per gli aspiranti piloti virtuali, l'anteprima nazionale dei film interattivi; lo stand de "L'Albero Azzurro" RAI e la rassegna "Comunicare dall'azienda al consumatore". Per le scuole di tutta Italia è possibile prenotare le visite guidate ad Abacus, organizzate con gli istituti IRRSAE Lombardia e IARD (tel. 02-8692254). Presso gli stand vengono presentati i

vari aspetti della nuova "cultura multimediale", basata sui nuovi strumenti interattivi per l'apprendimento delle discipline umanistiche e scientifiche. Anche i commercianti interessati al nuovo mercato consumer trovano all'ingresso della mostra un punto di accoglienza e di guida, realizzato in collaborazione con rivi-



ste specializzate in informatica, elettronica di consumo e cartolibreria (in quest'ultimo settore Abacus ha ottenuto un prestigioso riconoscimento internazionale, vincendo il premio marketing IFOSA a Copenhagen nel 1993).

Tra le novità attese per la quinta edizione della mostra mercato, promossa da Comufficio e Fiera Milano,

figurano la più ampia gamma di CD ROM per l'intrattenimento e la cultura, i pen computer, il video digitale, tutti gli aspetti della telefonia domestica, le nuove periferiche per la creatività multimediale.

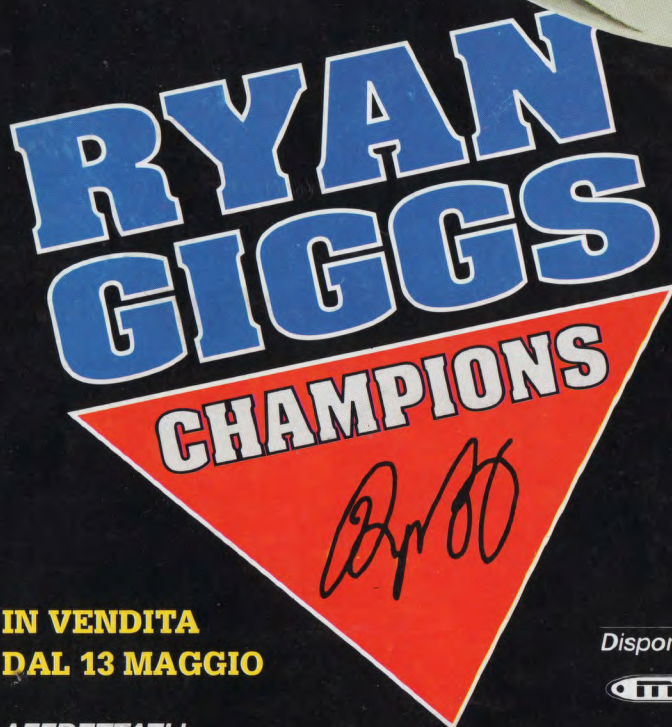
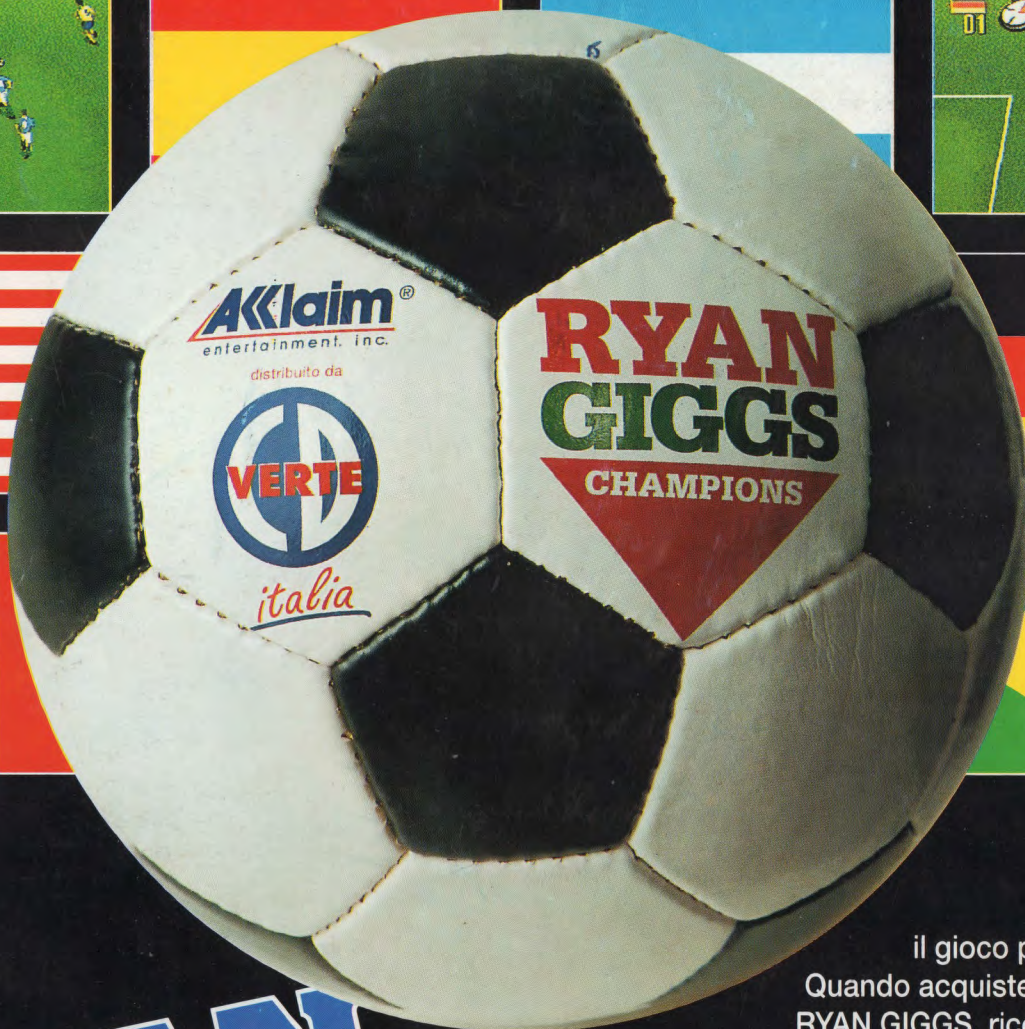
Appuntamento ad Abacus, quindi, dal 5 al 9 maggio '94 a Fiera Milano.

ABACUS

INGRESSO DALLE ORE 9 ALLE 18 DA PORTA MECCANICA (M1)
Per informazioni: tel. 02/48008648 - Fax 02/48008571

UN FANTASTICO GIOCO, UN MITICO REGALO!

BVE PARTNERS



Prenota subito
il gioco più atteso del 1994!
Quando acquisterai la tua cartuccia
RYAN GIGGS, riceverai direttamente
in omaggio dal tuo negoziante di fiducia

**IL MITICO PALLONE
IN CUOIO
DI RYAN GIGGS**

AKKlaim
entertainment inc.



italia

**IN VENDITA
DAL 13 MAGGIO**

AFFRETTATI!

Disponibile per

MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Questa promozione ACCCLAIM/CD VERTE Italia è limitata nel tempo e la troverai solo presso i più qualificati negozi di videogiochi d'Italia.

CD VERTE ITALIA srl DISTRIBUZIONE DIVERTIMENTO ELETTRONICO 21044 Cavaria/Varese Tel. 0331/219800 Fax 0331/219555